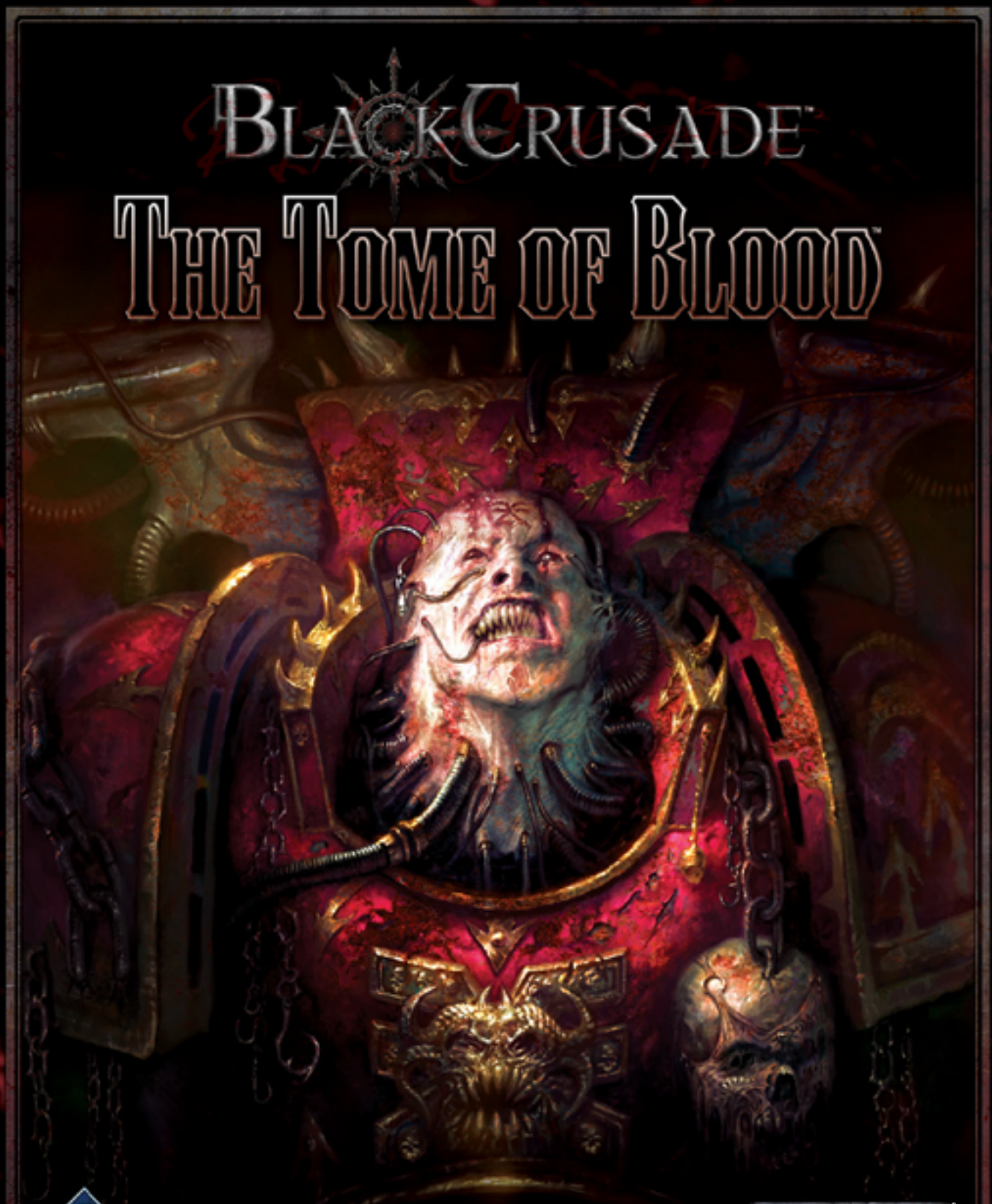
Black Crusade

The Tome of Blood



Книга почитателей Кхорна

v 1.0

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

Black Crusade™

The Tome of Blood™

Ролевая игра во мрачной тьме
41-ого тысячелетия

Обновления, другие книги, набор новобранцев,
приём восхвалений и сбор багов:
https://vk.com/wh40krpg_rus

Перевод:
Главы I и II– Даниель Халиль
Глава III – Артем Ляшко
Глава IV – Губкин Михаил
Редактура – Губкин Михаил, Кардинал Федельштарм и Сергей Широков
Вёрстка – Губкин Михаил

Credits

Lead Developer
Tim Huckelbery

Writing and Development
Kendall Butner, Tim Cox, John Dunn, Matthew Eustace, Craig Gallant, Lee Gunby, Anthony Hicks, Andy Hoare, and Joe Sleboda

Editing and Proofreading
Andrew Kenrick and David Johnson

Graphic Design
Shaun Boyke

Cover Art
Mathias Kollros

Interior Art
Justin Adams, Jacob Atienza, Dimitri Bielak, John Blanche, Alex Boca, Alex Boyd, Matt Bradbury, Filip Burburan, Kevin Chin, Alexandre Dainche, Paul Dainton, Vincent Devault, Wayne England, David Griffith, Nuala Kinrade, Clint Langley, Ignacio Bazán Lazcano, Diego Gisbert Llorens, Mark Molnar, Marco Morte, Scott Purdy, Pascal Quidault, Jose Quintela, Neil Roberts, Oleg Shekhovtsov, Adrian Smith, Nikolay Stoyanov, Chase Toole, and Ben Zweifel

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
Andy Christensen

Production Management
Eric Knight

Licensing & Development Coordinator
Deb Beck

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Special Thanks
Playtest Coordinator Ronald DeValk; "No Guts No Glory!" Adam Lloyd with Sean Connor, Stephen Pitson, Ben Newman, Simon Butler, Matthew Westcar; "The Librarians" Pim Mauve with Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd; "Unrepentant:" Lachlan "Raith" Conley with Brad Twaddell, Mark McLaughlin, Jordan Dixon and Fiona Coath; "158th Cincinnatus Regiment" Trevor Stamper with Brian Gilkison, John Olszewski, Michael Hebert, Beth Oliver, and Lynn Register.

Games Workshop

Licensing Managers
John French, Andy Hall, and Owen Rees

Head of Licensing
Jon Gillard

Head of Licensing, Legal, and Strategic Projects
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Black Crusade, the foregoing marks' respective logos, The Tome of Blood, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Black Crusade game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-563-5 Product Code: BC05 Print ID: 1437DEC12

Printed in China

For more information about the **Black Crusade** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Содержание

Введение

Глава I: Кхорн

Кровь и черепа 4
Бесконечная война 5
Царство крови и меди 6
Ярость Кхорна 7
Слуги Бойни 10
Война и ярость 16
Кхорн и Долгая война 19

Глава II: Окровавленные воины

Бойня и ересь 23
Берсеркеры Кхорна 26
Космодесантники Повелителей Ночи 28
Морозный отец Ксурунта 30
Хим-охотник Мессии 32
Кровавые клинки 34
Стрелковое оружие 34
Холодное оружие 35
Демоническое оружие 39
Броня и модификации брони 42
Защитные поля 44
Экипировка и снаряжение 45
Слуги Кхорна 47
Всадники 48
Легендарное оружие 52
Расширенные обряды и ритуалы 63

Глава III: Повелители разрушения

Расширенные правила Орд 70
Массовые сражения и битвы 75
Миры Кровавого бога 80
Берин и Асфодель 80
Горнило 90
Фурия 95
Кёрс 99
Мессия 106
Ксурунт 111
Бранные луны Талакса 116

Глава IV: Красный рассвет

Вводная для мастера 126
Глава I: Долгая тёмная ночь 130
Глава II: Смерть на рассвете 138
Глава III: Натиск рассвета 141
Последствия 144
Приложение 144

Введение

«Ваши уловки и колдовство бесполезны. Это закончится просто. Мой топор. Твоя кровь. Ещё один череп для Трона»

– Даржок, головорез из Ранкинских ущелий

Кровь может означать разные вещи; для многих это просто биологическая жидкость, часть органической жизни. Те же, кто способен заглянуть за пределы обыденного, знают, что кровь – это нечто намного, намного большее. Кровь – это энергия, гнев и бесконечная ярость, но, прежде всего, кровь – это источник силы. Слышать, как кровь бежит по венам врага – значит знать жизнь и смерть. Чувствовать, как кровь бурлит от ярости сражения – значит прикоснуться к чему-то древнему, что существовало задолго до того, как появилось человечество. Видеть, как кровь проливается от прикосновения топора – значит предлагать дар богу, возможно, первому из богов, родившемуся в невозможных водоворотах Варпа, ибо там, где есть насилие, есть Кхорн.

Кхорн – бог багряной свирепости, кровавой бойни, вооружённых конфликтов и боевых кличей. Во имя Его, каждый день убивают неисчислимые миллионы, а их кровь и черепа приносят в жертву. Во славу Его по всей галактике ведут сражения, которым нет конца. Даже те, кто сражается и убивает, не зная о Кровавом боге, всё равно служат ему, а в некоторых слугах Кхорна отражаются его бесчисленные аспекты. Его последователи возглавляют армии берсерков и разорителей, которые не оставляют на своём пути ничего, кроме трупов и разрушений. Кхорн – это ещё и бог боевого мастерства, которому по сердцу воинство искусство даже врагов. Если его чемпионы падут в достойном сражении, он дарует им последнее благословение – возложит их черепа на вершину своего трона, где они будут пребывать вечным свитедельством воней, которые подпитывают его ужасную мощь.

О чём эта книга?

«Tome of Blood» – второе из четырёх дополнений, раскрывающих самые мрачные тайны четырёх сил Хаоса и их роль в играх Black Crusade. Она посвящена Кхорну, Хозяину черепов, возможно, самому могущественному из богов Хаоса, и его слугам, что несут обагрённое кровью знамя по мирам Вопящего вихря. Благодаря этой книге еретики получат новое, ужасное оружие, новые устройства для того чтобы нести свой гнев через несчётные поля битв, и многое другое, что поможет им в борьбе против ненавистного Империума.

Глава I: Кхорн

Из этой главы игроки узнают о самом Кхорне. Его владения в Царстве Хаоса – это земля полная ужасающего насилия и постоянных сражений, а от Трона черепов расходятся потоки ярости и ненависти, наполняющие вселенную войнами и кровопролитием. Его приспешники, как демонические, так и смертные, сражаются во имя Его меж звёзд, ведя бесконечные войны против своих врагов и даже друг против друга, ибо Кхорну неважно, чья кровь будет литься, и чьи черепа лягут к подножию его трона.

Глава II: Окровавленные воины

В этой главе описано четыре новых архетипа: берсеркер Кхорна, космический десантник Повелителей Ночи, ксурунтский морозный отец и хим-охотник с Мессии. Все они – могущественные бойцы, достойные проливать кровь во имя Повелителя ярости, сознательно или неосознанно. Также эта глава расширяет арсенал – в том числе добавляет мотоциклы и скакунов, вводит правила легендарого оружия, а также рассказывает об обрядах и ритуалах, призванных снискать благосклонность Кровавого бога.

Глава III: Повелители разрушения

Глава III содержит расширенные правила Орд и масштабных сражений, благодаря которым еретики могут сражаться в действительно эпических битвах на своём пути к величию. Из неё же игроки узнают о страшных бранных лунах Талакса, окровавленных равнинах Ксурунта, гладиаторских аренах Кёрса и других угодных Кхорну местах Вопящего вихря

Глава IV: Красный рассвет

Приключение, изложенное в этой главе, происходит на каменистой планете Мессия, где хранится могучий демоничесикий топор, похищенный полчищами мутантов, бессмысленно бродящих по планете. Персонажи должны добиться покорности от могущественных буровых баронов и захватить оружие себе, ибо стоит солнечному лучу упасть на несущего топор безмозглого мутанта, он осознает его силу и захватит Мессию сам. Еретики же предстоит узнать, что слигком мало отнять оружжие у прошлого владельца – нужно ещё и сдержать связанного внутри топора зверя.

Владение оружием и урон от оружия для НИП

Считается, что каждый НИП умеет пользоваться оружием, которым сражается и готов использовать всё, что у него есть. Кроме того, в профилях оружия НИП уже учтены бонус Силы, а также преимущества, что приносят таланты, аугментика и т. п.

Тёмная слава для НИП

Некоторые опасные и могущественные неигровые персонажи обладают Тёмной славой, что отображает их особые способности и грозную репутацию. Количество очков Тёмной славы у таких НИП равно их бонусу Тёмной славы. Они могут использоват их так, будто обладают 21-60 очками Порчи (см. стр. 309 «Основной книги правил»).

Кхорн

Кровь и черепа

•

Бесконечная война

•

Царство крови и меди

•

Слуги Бойни

•

Война и ярость

•

Кхорн и Долгая война

Глава I: Кхорн

«Время вашего народа подходит к концу. Изоляция могла спасать вас тысячелетиями, скрывая от бдительных и кровожадных глаз, но она же сделала вас слабыми и неготовыми к нашему прибытию. Тем не менее, у вас есть предназначение. Благодаря мне вы узнаете свою участь. Ваши черепа навсегда лягут к ногам моего господина. Твоё предназначение – прославить Кхорна!»

– владыка Аргуст, чемпион Кхорна, перед резнёй на Филосте

Темные боги Хаоса – это существа, обладающие необъятным могуществом и коварством, живущие в кошмарном измерении – Царстве Хаоса. Это место, где невозможное – повседневность, а безумие – норма.

Из своих чудовищных владений Губительные силы проникают в материальный мир и предлагают часть своей силы смертным в обмен на верность и повиновение. Кхорн требует от своих слуг постоянно сражаться. Ему нужны смерти и разрушение, хаос и войны. Он узрит, как его враги истекут кровью, а их черепа пожнут в жестоких сражениях, коими пылает охваченная вечными войнами галактика.

Кровь и черепа

По всей вселенной, в каждой галактике, на каждой планете и в каждый миг ходом событий управляет конфликт. Именно он сделал один вид преобладающим и предал одного человека забвению, а другому даровал победу.

Источников конфликта столько же, сколько существ во вселенной. Ревность, ярость, состязания, голод, политическое преимущество, земли, владения или даже простая, врожденная жажда господства – всё это порождает конфликт. Это неизбежно. Никогда не было времени или места, свободного от него. Даже те расы, которые утверждают, что они просвещены и миролюбивы, не могут избежать этой истины – без конфликта прогресс остановится, а новые идеи останутся без внимания.

И победители, и проигравшие бывают не только в поединках. Сильные губят слабых, будь то люди, государства или даже целые цивилизации с такой лёгкостью, с какой космодесантник-предатель давит грота облачённой в перчатку рукой. Именно в конфликте сильный возвышается, а слабый гибнет. Говоря простыми словами, конфликт – это выживание одного за счёт другого.

Кхорн – это и есть конфликт, воплощённый в самой жестокой его крайности, и оттого Кхорн вечен и вездесущ. Влияние Кхорна ощущают все, везде и всегда. Он приложил руку к тому, чтобы определить исход каждого противостояния – от ссоры двух сварливых писцов до разорившей галактику Ереси Гора. Сидя на Троне черепов он простирается за пределы иллюзорной реальности, в которой живут и умирают смертные, и прикасается к величайшим из их конфликтов. Он подталкивает противостояния вперед и поощряет их рост. Побуждая людей отнимать у соперников то, что те не в силах удержать, Кхорн разжигает огонь вражды. Когда расширяющиеся цивилизации провозглашают свои права на вновь обретенные ресурсы, Кхорн раздувает пламя раздора. Когда брат начинает завидовать брату, Кхорн заставляет кровь в их жилах вскипеть. И вот конфликт разгорается– земли отняты, ресурсы захвачены, братья убиты. И вся пролитая кровь течёт к Кхорну, а он смеется, глядя как растёт его сила.

Кровь кровавому богу!

Извесные конфликты, кои движут смертными, для Кхорна подобны хлебу и воде для существ из плоти. Но так же, как смертное тело жаждет более сытной пищи, так и Кхорн жаждет великих противостояний. Он не хочет таиться на заднем плане, разжигая мелкие ссоры или упиваться радостью от мелких пограничных стычек. Кхорн – это не просто зверь или другое преходящее существо. Он бог, а аппетит бога ужасен и неутолим.

Поклонение Кхорну может принимать множество форм. Перобытные люди шли по пути Кхорна с тех самых пор как впервые ощутили азарт охоты и объявили войну соседям. Многие из них даже не подозревают, что идол, которому они поклонятся – сам Кровавый бог. Некоторые и вовсе не думают о нём как о боге. Для них он сила природы, которую нужно ублажить, или дух, которого необходимо задобрить. Обычно Кхорн в этих культурах предстаёт в образе великого зверя – например, пса, сотканного из теней, чьи глаза пылают, когда он ищет добычу. Помощь такого духа может обеспечить удачную охоту или кровавую победу в битве с другим кланом.

Не только люди идут по этому пропитанному кровью пути. Благосклонность Кхорна может снизойти даже на свирепых орков, несмотря на то, что у них есть свои боги – Горк и Морк. Жестокие наёмники-некулли, кровожадные охотники-рак'голы или любые другие воины любых рас могут служить Хозяину черепов. От них требуется лишь преподносить кровь и черепа своему покровителю, дабы ощутить его силу в своих руках и его ярость в своих сердцах.

Даже в глубине имперского пространства есть те, кто невольно обращается к поклонению Кхорну. На мирах-ульях банды сражаются друг с другом за территорию и ресурсы. Порой они нанимают искусных убийц, чтобы расправится с особенно опасным главарём другой банды. Такой ассасин, следуя догмам своего храма, может искать божественного наставления, что направит удар его кинжала в горло цели. Молясь о такой помощи, такой палач рискует привлечь внимание Кхорна, Повелителя убийств. Высокопоставленные убийцы могут знать, а могут и не знать, что в конечном итоге они служат Кхорну. Они могут думать, что приносят жертвы некоему другому божеству, или могут просто не заботиться о том, кому посвящена кровь, если это приносит храму силу и влияние. Несмотря на это, Кхорн предлагает помощь и требует платить кровью.

Независимо от причин, толкнувших человека к Хозяину черепов, независимо от обстоятельств или даже от имени или облика, под которой Бог войны известен просителю, одно остаётся неизменным – кровь.

Прежде всего, Кхорн стремится проливать кровь. С помощью убийств, резни и войн слуги Кровавого бога разрывают плоть своих врагов и окрашивают землю тысяч миров багрянцем во имя Кхорна. Ничто не радует Повелителя битв больше, чем льющийся поток кроваво-красной энергии жизни. Это даёт ему силу, поддерживает

его и позволяет распространять своё влияние. Слуги Кхорну, должны следить за тем, чтобы кровопролитие никогда не прекращалось, ибо Кхорну нет дела до того, чья льётся кровь, - ему важно лишь, чтобы она лилась. Последователь, что не может обеспечить достаточное жертвоприношений, скорее всего, окажется следующим подношением – его кровь выпьют, душу выжмут, а череп будут брошен в огромную гору костей, которая окружает Трон черепов.

Бесконечная война

"Нет никакого мира. Есть лишь время, потраченное впустую между битвами"

– Ергатон из Собирателей черепов, чемпион Кхорна

Хотя влияние Кхорна – это постоянная волна агрессии, толкающая смертных к жестокости, убийствам и кровопролитию, этого недостаточно, чтобы утолить жажду Повелителя битв. Незначительные, отдельные или слишком хитрые убийства не могут наполнять кровавые реки его царства или растить холм черепов, на котором стоит его трон. Они не могут питать огни безграничной ярости, что полыхают в самом сердце его естества. Кхорн требует всепланетраных боен, истребления целых видов и, самое главное, бесконечных битв. Война – постоянная, эпическая и беспощадная – необходима для того, чтобы пожинать кровь и черепа, что питают жажду бога.

Все виды ведут войну со своими соперниками – даже те, кто говорит, что хочет достичь единства и просвещения. Тех, кто не желает подчиняться высшему благу другого, принуждают к повиновению силой оружия. Для солдат, защищающих свои дома, война – это долг, выполняемый ради высшей цели. Они служат своей цели намереваясь добиться мира, но многие другие упиваются бойней и превращают её в самоцель.

Для тех, кто служит Кхорну, война не нуждается в оправдании или цели, она важна сама по себе. Рарубить врагу голову цепным топором и ощутить кровь, стекающую по рукояти – само по себе награда. Это превращается в одержимость. Убийство порождает убийство. Кровь требует крови. Преданность Кхорну – это жизнь (какой бы короткой или длинной она ни была), наполненная свирепыми расправами и разрушением, что прерываются только для того, чтобы набраться сил перед новыми сражениями.

Один человек, подпитываемый яростью, может убить с десяток врагов до того, как падёт, но, когда сотни или тысячи таких воинов собираются вместе, города, планеты и даже галактики трясутся от страха. Преданные последователи Кхорна спускаются на планету с единственной целью – пожать черепа и пролить кровь для своего хозяина. С армиями, что проявляют величайшую преданность и оставляют за собой горы трупов, в поход идут огромные демонические боевые машины. Мномёты рока обрушивают на дрожащих в ужасе людей дождь из могильных снарядов, ряды бешеных воинов терзают планету, как живую. Когда орбитальные системы обороны будут прорваны, города – разрушены, а вражеские боевые машины – уничтожены, начнётся настоящая резня. Обстрелы и бомбрардировки – лишь зачин. Подлинная бойня начнётся, когда кхорнитам удаться сойтись с врагами лицом к лицу. Каждое совершённое убийство питает такую бойню. Там нет пленных, там не берут и не слаются в плен,

ОБЛИЧИЕ БОГА

Невозможно постичь истинное обличие бога Хаоса, потому что ни разум смертного, ни разум машины не может осознать невообразимую природу Хаоса. Четыре Силы – проявления разных аспектов чистого Хаоса, стало быть, никакое описание, данное в ограниченных, доступных смертным, терминах не может полностью отразить природу бога.

Хотя грубый язык не в силах правильно передать внешность Кхорна, есть в большинстве описаний встречаются схожие места. Повелителя битв рисуют как как исполниского, внушительного воина с головой пса. Он облачён в медные доспехи и носит огромный меч. Красный и медный, что символизируют кровь и войну, – его излюбленные цвета, и обезумевшие писцы, описывающие Его в своих религиозных томах, упоминают их постоянно. Таков наиболее распространенный образ Кхорна, изображенный в богохульных произведениях, начертанный на нечестивых знамёнах его легионов и запечатлённый в умах псайкеров, которые заглянули в Варп слишком глубоко. Однако это не единственное изображение. Многие записи взяты из последнего уцелевшего экземпляра «Мерзейших знаний» Аддрасиана. Записки этого безумного летописца основаны на сеансах связи, которые он провел, и из передач, которые он перехватил, либо добыл другими способами. Нескольких писцов Администратума сожгли, подозревая в пособничестве Аддрасиану в его стремлении собрать знания, которые лучше оставить похороненными и забытыми.

под наступающими сапогами ломаются кости, а армии Кхорна стремятся ко всё большим и большим праздникам резни.

Воины убирают пистолеты в кобуры и берутся за цепные мечи и силовые топоры. Лезвия врубаются глубоко в грудь и шею испуганных вражеских солдат, а усилие, что нужно приложить, дабы вогнать клинок в тело, поначалу вызывает у владельца чувство мрачного удовлетворения, но оно быстро притупляеться. Воинам Кхорна нужно чувствовать жар свежей крови, льющейся из чужих сердец прямо на их кожу. Им необходимо отсекать руки и срывать плоть с ломающихся костей. В этот миг Кхорн и его последователи достигают той духовной близости, что приносит Кровавому богу самое тёплое чувство, которое он может испытать – насыщение. Увы, оно мимолетно. Как только бой стихает, Кхорн снова в ярости ревёт и толкает своих последователей к новым жертвам. Война никогда не заканчивается.

Даже в царстве Кхорна, где враги появляются крайне редко, идёт война. Могучие кровожады, что командуют демоническими армиями, ведут легионы кровопускателей, гончих и других демонов на битву друг с другом. Они оттачивают своё мастерство, даже когда тупят лезвия о доспехи других демонов. Топоры врезаются в неестественную плоть в постоянной оргии разрушения. Порождения Кхорна отрубают друг другу руки и ноги, насаживают тела на рога, рвут лица зубами и когтями. Когда битва заканчивается, изломанные тела павших оказываются попраны ногами победителей или отправляются в бездонные пропасти. Поле брани затихает, но лишь до тех пор, пока на нём не появятся новые демонические легионы – тогда опять раздаются боевые кличи, и война начинается сызнова. Единственные кто может воспользоваться передышкой в конфликте – демоны-кузнецы, что куют оружие, которое легионы возьмут в новое сражение, будь то в царстве Кхорна или в материальном мире.

Царство крови и меди

"Я видел бесконечную битву. Человек боролся с Демоном. Молния боролась с вулканом. Гейзеры из расплавленной меди боролись с озерами дымящейся крови. Не было ни мгновения передышки, ни минуты покоя. Победитель погибал от рук ещё более ужасного врага. Брызгала и лилась кровь, а черепа один за другим ложились к подножию трона, пронзавшего красное небо. Звучали бесконечные крики воплощённой ярости и гнева. Это было... великолепно"

– Десарк Слет, оракул из Обагрённого клинка

Хотя в царстве Кхорна хватет наполненных демонами полей битв, а каждое из них огромно, владения Хозяина черепов представляют собой нечто большее, чем выжженые просторы и пропитанные кровью равнины, населённые враждующими демонами. Насилие и отчаяние – постоянные спутники всех несчастных душ, что ненадолго прокляты бродить там. Каждое открывающийся глазам адский пейзаж предваряет другой, ещё более мрачный. В центре всего пребывает Кхорн, наблюдающий своего трона, осматривающий свои земли и натравливающий свои силы на любого удобного врага, будь то союзные демоны или безрассудные захватчики, которые стремятся вести обреченную войну с Повелителем битв.

Это царство отличается от любого другого. Здесь в небесах вечно бушуют неистовые багровые бури, а по горам и равнинам проносятся грозы невероятной силы, будто состоящие из чистой ярости. Злые ветра разрывают саму землю, мечут огромные куски камня и комья и залитой кровью земли на сотни лиг вокруг в порыве первородного разрушения.

Земля, в свою очередь, отбивается от жестокого натиска небес. Землетрясения посылают сгустки расплавленной меди в небеса, сжигая грозовые тучи и ненадолго смиряя их буйство, пока ветра не возобновят свой натиск. Новые горы пробиваются из равнин в одно мгновение – некоторые вонзаются в небо, словно гигантские живые мечи, другие выступают щитом против наступающих штормов.

Адский пейзаж пересекают реки кипящей крови, разделяя царство на территории, за которые ведут войну кровожады. Но они воюют не для того чтобы позволить завоеванным землям покоится в мире. Из глубин земли на поверхность пробиваются новые реки, расщепляя землю так же легко, как топор, вспарывает раздутое брюхо ленивого чинуши. Багровый поток захлёстывает всё, что встанет у него на пути, включая легионы демонов, что могут оказать у него на пути. Земля противостоит этим рекам, стремясь сомкнуть их берега, а медные вулканы извергают жидкий металл в реки, испаряя кровь внутри и прижигая раны с пылающей яростью.

Каждый клочок царства битв постоянно сражается против всех остальных. Каждый подобен живому слуге Кхорна, что желает доказать хозяину этих земель, что он – самый достойный. Гость этого царства кошмаров наверняка сойдёт с ума, зная, что каждый камень, каждый порыв ветра и каждая капля того, что должно быть водой, есть враг, который хочет убить его с такой же целью, желанием и жестокостью, с какой это сделают демоны Кровавого бога. Чтобы осознать, какая бойня творится в царстве Кхорна, нужно знать, что конфликт – это вещь в себе, а не просто проклятие, которое отравляет миры людей, машин и ксеносов. Это означает познать вечную истину и, следовательно, познать отчаяние.

ЯРОСТЬ КХОРНА

На внешнем краю этих владений находится кольцо вулканов, которое богохульные учёные прозвали Яростью Кхорна. Взмывающие на сотни миль ввысь вулканы извергают густой чёрный дым и расплавленную медь в небеса, создавая непроницаемую границу, сквозь которую нельзя ничего разглядеть. Там висит тьма и пепел, озаряемый зловещими сгустками пламени, испепеляющими рыхлые обломки на склонах вулканов. В облаках пепла бушуют кровавые бури. Красные молнии танцуют меж облаков, а раскаты грома подобны щелчкам кнута кровожада, топоту тысячи джаггернаутов.

Эти пики – бастион против захватчиков. Их ядовитого пепла и палящих медных потоков достаточно, чтобы сдержать всё, кроме самых решительных армий. Тех, кто оказался слишком высокомерным или глупым, чтобы попытаться пересечь эту мучительную границу, встречают не просто жар и зазубренные камни. Камень и медь самой Ярости Кхорна поднимаются, чтобы раздавить нападавших. Части скалы откалываются от края горы, медные потоки, будто живая кровь захлёстывают их. Демоны, рождённые из ярости и презрения, обретают форму из камня и жидкого металла. С бессмысленной яростью и первородной жестокостью, они бьют и обжигают своих врагов. Когда их мрачная задача будет выполнена, они рассыплются в безжизненные груды камня, ожидая призыва восстать вновь и защитить царство своего хозяина.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ КУЗНИ

У подножья вулканов стоят кузницы младших демонов. В этих душных мастерских творят орудия войны и все виды топоров, мечей, молотов и доспехов для вечных войн Кровавого бога. Здесь изготавливают и корпуса демонических машин Кхорна. Сборка этих огромных конструкций ведётся в другом месте, но винтики, лезвия, корпуса и вооружение берут начало здесь, у подножия Ярости Кхорна. Это опасное место, даже по меркам остальных царств Хаоса. В любой миг может произойти извержение вулкана, затопив кузню расплавленной медью. Кхорна это не беспокоит – если несколько демонов сгорит из-за такой неудачи, из Кровавых ям восстанут другие и займут их место, и кузницы продолжат работу.

Несмотря на риски, демонам-кузнецам нужна Ярость Кхорна. Внутри владений Кхорна, сражаются и погибают почти что только слуги Кхорна, но на окраинах царства встречаются и другие воины, что умирают мучительной, ужасной и кровавой смертью. Используя изуверского вида инструменты и страшные обряды, которые даже самые извращённые колдуны Хаоса не смеют повторять, хозяева адских кузниц порабощают души смертных, которые посмели вторгнуться в царство Кровавого бога и сплавляют их души с наковальнями. Мучительные крики навечно заключенных здесь пленников смешиваются со звоном и лязгом молотов, что бьются о наковальни. Когда раскаленный металл кладут на наковальню дабы придать ему форму, связанная душа чувствует его палящий жар. Таким образом, каждое оружие или доспехи, изготовленные в демонических кузницах, появляются на свет под крики врагов Кхорна, страдающих от его вечного гнева.

КРОВАВЫЕ ЯМЫ

Энергия Варпа, чистый Хаос, постоянно циркулирует по всем Царствам Великих сил. Его потоки и вихри смещаются и извиваются, казалось бы, наугад, вызывая мутации самой земли, всего и вся, кого они касаются. Обычно эта сила не задерживается на одном месте. Тем не менее, во владениях Кровавого бога есть места, где силы Варпа накапливаются и смешиваются. В таких местах по всем равнинам появляются глубокие кратеры. Никто не может сказать, рождаются ли такие ямы за мгновение или им нужны тысячелетия, потому что в Царстве Хаоса нет места времени.

Иногда бури Варпа утихают и просачиваются в те самые ямы, которые они создали. Когда это происходит, Кхорн велит своим слугам быстрее добывать кровь в мире смертных, и пускать в ход самые жестокие, разрушительные и бесчеловечные методы. Души, которые погибают в такой кампании, отдают свою кровь, и она скапливается в яме, где смешивается с расплавленной медью и толикой убийственной желчи самого Кхорна. Получившееся озеро – новая Кровавая яма.

Именно из Кровавых ям рождаются новые демоны Кхорна. Кровопускатели, демоны-кузнецы и многие другие мелкие исчадия неуклонно лезут из Варпа и впитывают кровь и желчь, в ожидании приказов своего повелителя. Солдаты, появившиеся из этой ямы, будут служить со дня создания до того мига, когда потерпят неудачи и вызовут неудовольствие хозяина. Рано или поздно яма высохнет, но после этого обязательно начинает назревать новая буря, поддерживая цикл кровопролития.

Обрывки журнала записи, найденные среди руин на мире-кузнице Келлин IV:

День 8: Отгрузка прометия снова отложена. Может быть я лишь младший технолог по контролю над ресурсами, но даже я могу вычислить, что наша кузница изо всех сил пытается произвести необходимое количество ракет «Адский огонь» для вооружения ординатуса для святого истребления культистов на Иокантосе. Тем не менее, по воле Омниссии, мы не будем колебаться.

День 17: Пополнения прометия ещё не поступало, и я считаю, что у нас недостаточно ресурсов для производства всех ракет. Поток сообщений на низком коде говорит, что магос Краннак из кузни Сигма получил свой груз. Конечно, мы должны получить поставки следующими, поступить иначе будет неправильно. Если это испытание от Омниссии, мы его пройдем.

День 22: Сегодня пришло сообщение от кузни Сигма: «Ваша кузница отстала в производстве праведного вооружения, что требуется для нашего дела. Разве ваша вера недостаточна для преодоления испытаний, столь незначительных, как задержка поставок? Возможно, вам следует молить Бога-Машину об указании вам верного пути. Не позволь ординатусу потерпеть неудачу из-за твоей слабости». Такое поведение не является правильным. Хотел бы я посмотреть, что они бы делали на нашем месте. Помог ли бы им тогда Омниссия?

День 23: Идея пришла ко мне, когда я размышлял над этой проблемой прошлой ночью. Кузня Сигма имеет переизбыток прометия, а наша собственная – испытывает недостаток. Конечно, должен быть способ перевести немного из одной в другую. Возможно, тогда высокомерие Сигмы исчезнет.

РЕКИ КРОВИ

Границами, что отделяют одну область царства Кхорна от другой, служат реки крови подобные изломанным багровым шрамам на выжженной земле,. Эти километровые потоки заполнены кровью тех, кто пал на службе Кхорну, будь то жертвы или последователи. Почти вся пролитая от его имени кровь находит свой путь к этим каналам. Кровь в них доведена до кипения и исходит паром, что висит в воздухе вдоль всей реки, придавая местности ощутимый красный оттенок. Гигантские пузырьки поднимаются на поверхность, неся с собой случайные остатки тех, кому не повезло упасть в реку. Когда пузырьки лопаются, шарики парящей горячей крови взлетают на сотни футов в воздух, возвращаясь к земле и приземляясь на берег брызгами, подобными тем, что хлещут из вскрытой артерии.

ПОСЛЕДНЯЯ ЗАПИСЬ ИЗ СУДОВОГО ЖУРНАЛА КАПИТАНА ИМПЕРСКОГО ФЛОТА ЯНА ВЕРВЕГАРТЕНА:

Мы не можем надеяться на то, чтобы победить силы, обращённые против нас. Жизнь потеряна на службе у Бога-трупа! Теперь я обращаюсь к своему истинному учителю, истинному богу крови и черепов. Я посвятил себя ему этой ночью, убивая заключённых. Другие сперва офицеры возражали, но их слабость дала мне понять, что нужно делать дальше. Пусть их сомнение будет смыто их кровью, так как завтра она окрасит мостик в красный.

Я видел славный план моего повелителя. Он пришел ко мне в видении две ночи назад. Сначала он появился в облике Императора. Он протянул ко мне руки, откинул голову назад и открыл рот. Когда его губы раздвинулись, вверх фонтаном вырвалась кровь и пролилась дождем, покрывая его лицо и тело. Кровь скопилась в его ладонях и начала запекаться. Я с ужасом смотрел, как кровь в его правой руке приняла форму огромного меча, а в левой – планеты. Голова Императора наклонилась вперед, и его кожа приобрела медный блеск. Его глаза потемнели, а тело было окутало алое сияние. Это больше не был Император, но я не боялся. Я наблюдал, как бог опустил кровавый меч на планету – планету, в которой я разглядел Корранию. Планета взорвалась в потоке крови. Несмотря на то, что его рот пыл полон крови, я услышал слова, которые были приказом: «Служи мне или раздели их участь». Когда я проснулся, то знал, что новая, великая судьба ждёт меня, ждёт чтобы я воспользовался ею.

Завтра двигатели флота выйдут из строя, залитые кровью дюжины миллиардов жителей Корранию, как только начнется битва. Я не умру в служении давно умершему ложному богу. Я буду служить Кхорну, как и все те, кто хочет жить, на борту моего корабля. Даже те, кто не присоединится к нам, в конечном итоге будут служить Кровавому богу, поскольку их пролитая эссенция жизни утолит его жажду хотя бы на мгновение.

ОЗЕРО РЕЗНИ

Тысячи кровавых рек прорезают землю и оканчиваются мрачной пропастью высотой в несколько миль, где обрушиваются вниз кровавым водопадом. Озеро, которое образуется у подножья стены, больше любого океана в царстве смертных и населено существами, которые не могут существовать. Левиафаны из меди и кости плывают в его водах, пожирая всё на своём пути. Парящие над озером кровожады сражаются с драконами, состоящими из чистой, затвердевшей крови. Те, кто по неосторожности приблизится к поверхности «воды» слишком близко, могут стать жертвами самого озера – настолько оно жадно до бойни. Восходящие волны на поверхности принимают форму воинов и сражаются, яростно врезаясь друг в друга и распадаясь, возвращаются на поверхность дождём из брызг крови.

МЕДНАЯ КРЕПОСТЬ

Дальний берег Озера резни усеян черепами – их там настолько много, что узнать, что под ними находится, нет ни единой возможности. Эти черепа тянутся от берега на многие мили до огромной чёрной стены. У неё стоят демоны-стражи, взгляд которых настолько же остр, насколько остры их мечи и клыки. Они следят за любыми нарушителями и готовы защищать своего хозяина до последнего. За стенами во Дворе черепов рыщут тысячи гончих, вынюхивающих запах крови любого, кто осмелится вломиться сюда. Лучшие из кровожадов летают над двором, вслушиваясь в ветер. Мало кто осмелиться напасть на Медную крепость, а её стражи удержат от таких попыток всех, кроме самых глупых или смелых соперников Кхорна.

Если же враг всё же подступит к стенам, его встретит пробуждённая мощь самого Кровавого бога, ярость и гнев такой силы, что угрожают прорвать дыру между измерениями. Хотя другие боги могли бы получить большую власть, победив Кхорна в его крепости, риск ответного вторжения слишком велик, отчего такие войны не ведут без крайней необходимости. Говорят, что если бы сам Кхорн встал со своего трона и вступил в бой с другими богами, его любимый клинок уничтожил бы их всех одним мощным ударом, но такой поступок имел бы катастрофические результаты, которые не в силах предвидеть даже Тзинч. Из-за этого между Губителями существует хрупкий баланс. Когда Кхорн уничтожает вторгающиеся армии своих братьев-богов, они не мстят ему напрямую. Когда угроза исчезнет, Кхорн сам не пользуется преимуществом, а возвращается на Трон черепов.

ТРОН ЧЕРЕПОВ

В самом центре медной цитадели, за Бастионной лестницей и восемью Железными столпами пребывает Кхорн, что наблюдает за своими приспешниками с Трона черепов. Оттуда он приказывает легионам нести войну в отдалённые уголки галактики. Каждая победа, что он лицезреет, заставляет его жаждать ещё больше крови. С каждым поражением он отнимает кровь погибшего чемпиона и добавляет её к рекам своего царства. Вся кровь будет его, и если её придётся отнять у своих же слуг, так тому и быть.

Трон со всех сторон окружает гора черепов, которая удерживает Кхорна на вершине. Здесь лежат останки верных чемпионов, и павших врагов. Если бы эти черепа могли говорить, некоторые поведали бы о временах до великой войны против Бога-трупа, когда Ангрону ещё предстояло присягнуть Повелителю битв. Другие рассказали бы об ошибках, из-за которых вся их раса пала под топорами берсеркеров. Черепа, расположенные ближе всего к трону – это останки избранных чемпионов, что пали в служении своему повелителю после сотен жесточайших кампаний. Когда-нибудь их вновь призовут в бой, и вновь загремит привычный клич: «Кровь Кровавому богу!»

Слуги Бойни

«Приготовь «Когти ужаса» и освободи безумцев! Сегодня нас ждёт славная битва, ибо мир, что под нами, отказался сдаться! Мы обрушимся на них неистово и яростно, не оставляя ни ни пяди, и щадя только тех воинов, что сражаются достаточно умело, чтобы занять место среди нас. Что до остальных, то их жизни и богатства принадлежат нам, но их черепа предназначены Кхорну!»

– капитан Коргин, Расхититель миров

И демоны, и смертные стремятся лить кровь во имя своего хозяина, но их методы могут сильно различаться. Чтобы Кровавый бог радовался, его приспешники никогда не должны прекращать свою жатву. Убийство в глубокой ночи, ритуальное жертвоприношение покорённых народов или обезглавливание демонов-соперников на поле битвы – всё это угодно Кхорну. Все виды резни утоляют его голод, и способы, которыми действуют его последователи, столь же разнообразны, как и они сами.

ДЕМОНЫ

Чтобы была война, должны быть воины и демоны-солдаты, пополняющие воинства Повелителя битв, – самые жестокие, разрушительные и неистовые машины убийства, с которыми можно столкнуться. Смертные могут потратить всю свою жизнь, обучаясь убивать. Расы могут передавать сквозь века знания об оружии и войне. Цивилизации могут тратить ресурсы и жизни сотен поколений ни на что, кроме разведения лучших воинов или созданию более разрушительного оружия уничтожения. Но разве всё это может сравниться с чудовищами, само существование которых сформировано конфликтом, воплощённым в демонической плоти?

Кто может быть более смертоносным, чем монстр, что насыщается смертями и утоляет жажду кровью убитых? Как можно воспитать солдата, более прекрасного, чем кровожадный бес, зримое воплощение всепобеждающей воли Кровавого бога?

Демонические легионы Кхорна – это его оружие, прорезающее врагов так же, как и его собственный клинок, собирающее урожай смерти, крови и черепов. Они проводят вечность, перековывая себя в бритвенной остроты инструменты смертоносного совершенства, сражаясь друг с другом и с армиями иных Губительных сил в Царстве Хаоса, пока у хозяина не найдётся иных приказов. Отзываясь на зов, демоны отправляются в Материум через точки, где барьеры между демоническими и смертными мирами слабее всего – таково Внутреннее кольцо Вопящего вихря и другие порожденные Варпом разрывы в ткани реальности.

Давая волю разрушению, демонические легионы Кхорна вырезают целые миры и окрашивают звёзды кровью обитателей их систем. Ни одно живое существо не ускользнёт от демонов, что прорубают себе путь через всё, с чем они сталкиваются, обескровливая, как одиноких путешественников, так и многотысячные армии. Кровь, которую проливают эти слуги, возвращается к Кхорну, а черепа, что они собрали, возлагаются на повыше к его Трону.

КРОВОЖАДЫ

Воплощения ярости Кхорна, Повелители черепов, Кулаки Кхорна

В обличиях и поступках демонических приспешников Кхорна по-разному проявляется его сущность, но его истинным аспектом, скорее всего, остаётся высший воин. Есть много способов познать Кхорна и предложить ему свою преданность, но явную благосклонность он выказывает тем, кто готов смело шагнуть на поле битвы, взреветь, наполниться яростью, бросить вызов любому, кто встретится на пути и рубить противника с неослабевающей жестокостью и мастерством настоящего воина.

Кровожады прекрасно иллюстрируют воинскую сущность Кхорна. Они – лучшие посланцы Повелителя битв, брошенные на дрожащую вселенную, дабы принести неминуемое, полное и окончательное поражение врагам Кхорна. Они несут его слово мечом, топором и кнутом, принося быстрое и всеобъемлющее разрушение с каждым ударом оружия. Их залитая кровью медная броня защищает красную плоть, которая почти так же прочна, как и те металлические пластины, которые её украшают. На огромных кожистых крыльях, подобных крылам летучей мыши, и потоках воздуха, раскалённого их собственной яростью, кровожады кружат в небесах, вселяя ужас, подтачивая решимость и завораживая своих будущих жертв. Глаза кровожада – злобные тлеющие уголья, для которых все вокруг – или недостойные трусы или будущие жертвы.

Когда эти зловещие очи выбирают противника, способного пережить хотя бы пародию на настоящий бой, высший демон Кхорна извергает разрушающий душу рёв и пикирует на врага. Со звуком трескающихся черепов, копыта зверя ударяются о землю, разбрасывая обломки, летящие во всех направлениях. Волны разрушения исходят от кратера, сотрясают землю до основания, ошеломляя, оглушая и обескровливая всё вокруг.

Если предполагаемый противник переживёт этот натиск, Убийца Кхорна щёлкает кнутом и возносит свой топор. Для многих этого зрелища достаточно, чтобы обратиться в бегство, предпочтя проявить трусость и уцепиться за крошечный шанс спастись. Те, кто сумел выстоять перед лицом такого ужаса, получают первый неохотный намек на уважение огромного демона. Один кровожад способен победить целую армию, но если его вызов будет принят, на поле брани для него останется лишь один враг. Воины, которые противостоят этой ярости, редко переживают даже первый удар кровожада – настолько невероятно мастерство этих полководцев Кхорна. Кровожад почитает храбреца кратким мигом молчаливого уважения, перед тем как разрезать, разорвать, выпотрошить, разрубить или иным образом убить его, превратив в маленькие неопознаваемые куски плоти, костей и внутренностей. Желательно, чтобы только череп такого бойца сохранился в целости и сохранности, чтобы его можно было добавить к горе вокруг Трона.

КНЯЗЬЯ ДЕМОНОВ

Избранные Кровавого бога, Кровавые принцы, Костяные принцы

Не все демоны Кровавого бога начали своё существование как существа вечного Хаоса. Есть те, кто когда-то путешествовал по материальной вселенной, будучи существом из слабой, хрупкой и ограниченной плоти и стремился стать чем-то большим. Эти храбрые души были готовы предложить себя Кхорну в обмен на небывалую, безграничную силу. Становясь на путь к величию, такой смертный прекрасно знает, что каждый шаг по нему может стать последним. Служение переменчивому Кровавому богу чревато постоянными опасностями. Прихоти судьбы могут лишить чемпиона благосклонности хозяина и превратить в бездумное отродье Хаоса.

Однако случается и так, что чемпион со временем и благодаря победам в тысячах сражений привлекает к себе больше внимания хозяина. Такие счастливцы с радостью меняют жизнь смертного на апофеоз и превращение в могущественного князя демонов.

Такой дар сполна вознаграждает смертного за непоколебимую преданность богу и постоянные успехи. В отличие от других Губителей, Кхорн требует от своих чемпионов самого простого – убивать. Лейте кровь без конца. Разжигайте войны повсюду. Эти простые принципы с лихвой описывают природу таких существ и дают их внутренней потребности в конфликте путь для выражения. Кхорна не волнует, был ли его чемпион в прошлом ульевым бродягой или космодесантником. Пока они без конца льют кровь имя Его, они будут достойны его даров, а обращение в князя демонов – величайший дар из всех.

ГЛАШАТАИ КХОРНА

Возвышенные Кхорна, Повелители битвы, Собиратели черепов

Глашатаи Кхорна – одни из самых ужасных его творений. Эти демоны, избранные и возвышенные, которым велено вести его полчища в бой и командовать ими. Когда они берутся за своё страшное ремесло, их не беспокоят мысли о сдержанности, они ищут самые жестокие способы отрубать конечности, отделять головы от тел и наполнять реки кровью врагов Кхорна. Глашатай опустит клинок лишь, когда ему нечего будет уничтожать, или если будет изгнан в Варп.

Каждый глашатай когда-то был младшим демоном, которому Кхорн благоволил больше остальных, радуясь его особенно ужасным убийствам в бесконечных битвах на протяжении бесчисленных столетий. Хотя глашатаи во многих отношениях менее устойчивы, чем те демоны,

День 27: Прометия всё ещё нет. Производство замедлилось, но это дало мне время решить проблему. Я проберусь в инфохранилище и выпущу обрывки мусорного кода, что свяжут Сигму и нашу кузницу. Когда они достигнут цели, духи их кузни и нашей сольются и решат наш дефицит, поделившись запасами. Магос Краннак может не одобрить такие действия, но кто он такой, чтобы спорить с духом своей кузницы?

День 29: Кузня Сигма по-прежнему отказывается отдавать прометий, несмотря на мусорный код, который я выпустил. Испытания показали, что это должно было сработать. Возможно, требуется другая версия кода, но я не уверен, как изменить его, чтобы сдвинуть всё с мёртвой точки. Это должно работать. Мне нужно, чтобы это работало. Я заставлю это работать.

День 30: Прошлой ночью ко мне пришло вдохновение. Я молил Омниссию о наставлении, но не получил ни одного. Выйдя из храма, я споткнулся и порезал оставшуюся плоть о кусок зубчатой скалы. Капля крови упала с моей раны в канистру священного масла. Я смотрел, как кровь растекается, а затем впитывается в масло. Пламя, питаемое маслом, кратковременно вспыхнуло, когда кровь сгорела. После этого огонь, казалось, изменил цвет, став чуть более красноватым. У меня есть ответ. Кровь. Мусорный код требует жертв. Кертвуя кровь, мы восторжествуем.

которыми они командуют, благословение хозяина позволяет глашатаю направлять свирепость младших сородичей на более значимые цели.

КРОВОПУСКАТЕЛИ

Избранные Кхорна, Рождённые войной, Багровая смерть

Кровопускатели – это покрытые алой чешуёй мастера меча и самые многочисленные воины в демонических воинствах Кровавого бога. У них есть две руки, две ноги и голова, на этом сходство с людьми, эльдарами или орками заканчивается. Их могучие мышцы и плоть – красные, ибо то любимый цвет их хозяина. Из голов растут чёрные рога, что служат им лишним оружием. Их пальцы оканчиваются жуткими когтями, достаточно острыми, чтобы справляться с доспехами так же легко, как и с плотью. Чёрные языки мелькают меж зубов, что разрывали сердца тысяч воинов с тысяч миров, и вкус каждого задерживался в воспоминаниях демона.

Солдаты, которым довелось взглянуть в глаза кровопускателям, часто застывают от страха, не в силах отвести взгляд. Кровопускатель – это лишённый души зверь с чёрными глазами, чей клинок легко перерубает шеи и вспарывает животы. Где бы не оказались такие демоны, там будет литься кровь, а безголовые трупы – катиться по влажной земле, как деревья после яростной бури. Только самые опытные воины могут пережить битву с кровопускателем, но это лишь приближит их к служению Повелителю черепов.

ГОНЧИЕ КХОРНА

Безжалостные охотники, Бесконечная ярость Кхорна, Кровавые звери

Врагов у Кхорна много, и не у всех хватает чести и смелости выступить в бой против его приспешников. Некоторые бегут перед демоническим натиском, оскорбляя Кровавого бога, не давая ему желанных крови и черепов. Со своего трона Повелитель битв видит врагов, которые осмеливаются бежать. С громоподобным яростным рёвом он спускает с цепи покрытых чешуей гончих, неумолимых охотничьих зверей, что вдвое больше любого смертного пса.

Как только тяжёлые цепи отцепляют от их медных ошейников, звери начинают охоту. Могучие мышцы загоняют когти в землю, ибо гончие с каждым шагом преодолевают огромные расстояния. Острое чутьё безошибочно направляет псов к жертве. Когда эти звери преследуют свою добычу, они не думают о таких понятиях, как «слишком далеко» или «слишком долго». Целой вечности не хватит, чтобы увидеть, как они бросают погоню. Когда псы приближаются к трусам, за которыми их послали, их кровь начинает струится быстрее, давая новую силу и жажду убийства. Пасти гончих наполняются демонической слюной, когда они ощущают смерть в воздухе. Они бросаются на обречённых врагов Кхорна, и под их когтями тела жертв превращаются в месиво костей, органов и крови. Звери наделены такой силой и свирепостью, а их клыки и когти так сильны, что жертвы едва успевают осознать, что с ними случилось. Когда оргия бойни заканчивается, гончие слизывают всю кровь и проглатывают черепа мертвых. Вернувшись к хозяину, псы срыгивают то, что принадлежит Кхорну. После того, как охота завершена, гончих сажают на цепь и велят сидеть

рядом со хозяином, до тех пор, пока их снова не пустят на охоту.

Кхорн использует своих псов и в более прямых конфликтах. Их часто отправляют в первых рядах вторжения, и они вгрызаются в главные линии врага потоком когтей и клыков. Психические способности почти не работают против гончих, так как ошейники, которыми Кхорн благословляет каждого зверя, сжигают трусливое колдовство. Разрушение, которое создают гончие, позволяет идущим позади кровопускателям воспользоваться беспорядком и растерянностью и с лёгкостью уничтожать разрозненные отряды врага. Самого вида демонов-гончих и беспощадных рогатых чудовищ, приближающихся к армии, иногда бывает достаточно, чтобы целые полки бежали без боя. В таких случаях, гончие Кхорна испытывают неконтролируемую жажду убийства, поскольку знают, что им не нужно ждать команды своего хозяина. Они знают, каково его желание – кровь и черепа бегущих трусов принадлежат Повелителю охоты, а гончие стремятся угодить своему богу.

ДЖАГЕРНАУТЫ

Медные чудища, Неостановимая ярость Кхорна, Кроводавы

Многие аспекты Кхорна по-разному отражаются в его слугах. Кровопускатели воплощают жажду бессмысленных убийств и бешеных разрушений. Гончие – физическое продолжение его упорства и презрения к трусости. Но когда дело доходит до необузданной силы и неудержимости, ни один демон в его легионах не может сравниться с джаггернаутом.

Подобно миниатюрной демонической машине, джаггернаут, или «джаггер», как их ещё называют, представляет собой смесь демона и проклятого механизма, смутно напоминающую неуклюжего бронированного быка. По легенде, каждый из таких зверей начинает своё существование в печах у основания Ярости Кхорна. Броневые пластины из меди, металлические шипы и другие «рукотворные» их части сплавляются с плотью, сухожилиями и костями демона, которые были выкопаны со дна кровавых озер и рек. Так получается неодушевлённая

конструкция, лишь заготовка без воли или желания. Именно тогда демоны-кузнецы начинают обряды связывания, чтобы наполнить испещрённую рунами конструкцию демонической сущностью, и последние плиты брони выковываются в вопящих демонических кузнях, мучающих души тех, кто просачивается в оживший металл. Когда последние фрагменты будут закреплены на голове джаггера, его глаза наполнятся светом бесконечной ярости адских огней, рождённый зверь испустит полный ярости Кхорна рёв.

Когда джаггернаута спускают на врагов Кхорна, он бодает их рогами, а его лапы бьют с силой, что не уступит ногам титана «Гончая». Он часто ищет самого крупного, самого внушительного врага, которого только может найти, и бросается на него, полагаясь лишь на грубую силу, которая, как надеется зверь, понравится его хозяину.

Кровопускатели часто седлают джаггернаутов, превращаясь в демоническую «конницу», что становится новым оружием в арсенале Кхорна. Таких всадников называют кроводавами – это имя подходит им идеально. Они, очертя голову, несутся в самую гущу битвы, подавляя любое сопротивление и стаптывая всех, кто оказался недостаточно быстр, чтобы вовремя бежать прочь. Ошеломленные враги лишаются голов, когда чёрный адский клинок обрушивается на их шеи. Брызги артериальной крови хлещут на раздавленные останки, лежащие под ногами джаггера, создавая кровавые кольца и усеивая поля битвы, алыми кругами страданий.

Не только кровожады несутся в бой верхом на джаггернаутах. В очень редких случаях смертный чемпион, который снискал расположение Кровавого бога в бесчисленных войнах, может получить джаггернаута в дар от своего покровителя. Такая награда – тяжёлое бремя, ибо чемпион знает, что отныне должен стремиться к еще большему кровопролитию, чтобы отблагодарить своего хозяина. Если когда-то такой воин мог порадовать Кхорна перебив небольшой отряд имперских гвардейцев, то теперь он должен истребить батальон, насытить поле брани их кровью и преподнести каждый из их черепов своему богу. Но взобравшись на спину медного чудища, чемпион с радостью принимает новое бремя, и постоянно стремиться доказать, что достоин такой великолепной машины для убийства.

СМЕРТНЫЕ

Природа всех демонов – существовать, чтобы служить своему хозяину и создателю. Хотя у них могут быть амбиции, толкающие демона проявить себя и восторжествовать над тёмными родичами, они не могут изменить своей природе. Смертные же – совсем другое дело. Жизнь для плотской души одинакова повсюду в галактике, от беззаконных просторов Коронуса до окостеневших департаментов Адептус Администратум – жестоких, коварных и несчастных. Уединение, святость мыслей или долгий срок жизни не могут облегчить страданий. Война, честолюбие, болезни и стремление к власти всегда находят способы разжечь конфликт между расами, обществами и отдельными людьми. Такова природа жизни, и эти конфликты дают Губительным силам всё, что им нужно, чтобы развращать, контролировать и поглощать смертные души.

Смертные души – дорогой товар. Демон начинается и заканчивается в служении своему богу, смертный же должен сам связать себя с повелителем Хаоса. У последователей Кровавого бога преданность может родиться из благородных идеалов. Кхорн может даровать силу, чтобы защитить родину от захватчиков, или отомстить за зло, причинённое близким. Эти лёгкие пути заманчивы и часто оказываются намного опаснее, чем кажется на первый взгляд. Сила вызывает привыкание и отказаться от неё нелегко. Победа над одним захватчиком означает, что могут прийти другие. Наказание тех, кто совершил нечто достойное мести, само собой вызывает желание не допускать новых несправедливостей. Слуга Кхорна, который получает и использует силу, неизбежно захочет большего, а большая сила требует большей преданности Кровавому богу.

КОСМОДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Даже величайшая армия в истории Галактики, не застрахована от разрушительного (или, как некоторые скажут – освобождающего) влияния Хаоса. О какой верности остальных простых смертных может идти речь, если добрая половина всех легионов космического десанта, когда-то гордо и неотступно преданных Богу-трупу, сбросила старые оковы рабства и приняла более возвышенное существование на службе богов Хаоса?

Когда Ересь Гора ввергла галактику в величайшую войну в истории человечества, войну, которая продолжается до сих пор, несметные тысячи космических десантников обернулись против своих братьев и поклялись в верности новым хозяевам. Могучий Ангрон, примарх Пожирателей Миров, посвятил себя и свой легион служению Кхорну. Он был не один. Космические десантники – воины, и когда Хаос предложил отомстить Императору за несправедливость, многие оказались готовы служить хозяину, который признал и вознаградил их воинское мастерство.

День 31: Новый код готов. Медные шестерни смазаны кровью и готовы излучать потоки данных и наполнять их силой при каждом повороте. Я смазал их своей кровью и обескровил четырёх сервиторов, дабы полностью умастить святые машины. Модификации дадут ему силу, чтобы подавить сопротивление духа Сигмы. Прометий будет нашим, и ничто не помешает нам. Кажется, зубчатые колеса ярко светятся при отправке мусорного кода.

День 34: Прометий прибыл. Мы можем полностью возобновить производство ракет «Адский огонь». Я слышал, что ранее непоколебимые песнопения магоса Краннака стали неуверенными. Его слабость станет нашей силой!

День 35: Взрыв в кузне Сигма привел к гибели сотен человек, в том числе многих, которые, очевидно, пытались уничтожить мой код. Краннак разослал во все кузницы следующее послание: «Машинные духи Сигмы стали непокорными; они яростно нарушают гармоничную работу и оставляют наши благословенные механизмы в руинах. Мы просим немедленной помощи во имя Омниссии!» Пусть он страдает. Где была его помощь, когда наша кузница бедствовала? Только благодаря силе мы выжили. Если бы его адепты были достаточно сильны, они бы заметили нашу атаку заранее и отразили её. Краннак не заслуживает спасения. Какому богу нужен такой слабый слуга? Ответ на этот вопрос не может быть высчитан.

События Ереси Гора привели к величайшему массовому и единовременному, но далеко не последнему обращению к Хаосу. Это случается редко, но и по сей день посулы Хаоса могут сбить с пути своенравных космодесантников и направить по проклятому пути. На службу Кровавому богу встают отдельные воины, а иногда – целые роты и ордена. Когда такой воин, как космический десантник, в жизни которого есть лишь битвы и войны, отдает себя силам Хаоса, он нередко склоняется перед Повелителем битв. Другие астартес могут пасть по иным причинам, которых они иногда просто не в силах избежать, вопреки своей преданности Императору.

Например, 8-я рота Волков Императора стремилась покончить с еретическим Красным пророком, проповедующим с вершины столпа крови, но попала в руки Кхорна после того, как воины, убив Пророка, запятнали себя кровью из кровавого гейзера. Теперь они известны как Кровавые Ученики, что совершают набеги в сегментуме Обскурус, и действуют столь греховно, что бывшие братья не могут себе и представить.

Куда страшнее история некогда славных Багровых Сабель. Их точкой невозврата стало чудовищно жестокое очищение Балету от ужасных мясницких культов. Терзаемый раскаянием за содеянное и преследуемый тем, что было на Балету, магистр ордена очистил соседнюю систему, совершив ещё больше убийств, лишь бы заглушить видения и крики смерти. Так началась бесконечная череда резни, когда орден, переименованный в Багровую Резню, высек кровавую просеку среди звезд во имя нового хозяина.

БАНДЫ

Поле битвы – это дикое, отчаянное место. Сейчас солдата окружают люди, которые годами были его товарищами, а в следующий миг, град вражеского огня может оставить его единственным выжившим, стоящим по колено в море из брызгающих яремных вен, проколотых лёгких и отрубленных конечностей. Внезапная и насильственная утрата может толкнуть человека за грань. В поисках мести или чувствуя себя брошенным командирами, которые пренебрегли жизнями своих людей, он может обратиться к Кхорну и предложить ему свои умения в обмен на силу, что поможет отомстить. Если его просьба будет услышана, он получит от нового хозяина первую заповедь – убивать. Если он выживет, следующая задача, что ему поставят, – снова убивать.

Если поблизости есть ещё враги, кровавая работа может продолжаться. Если нет, новообретённый подданный отправляется на поиски новых черепов. Одиночка может быть силён, но сила имеет пределы. Целая же банда способна на намного большее, особенно когда в её рядах есть космические десантники Хаоса. Банды последователей Кхорна вместе путешествуют, вместе собирают добычу и вместе ведут кровавую войну. Миры в Империуме и за его пределами разрушались ради обрядов Обагрённого клинка, гибла под зубчатыми топорами Разбойника-Кайта, задыхались в пандемии ярости Красных трупов и страдали от бесчисленного множества других банд.

Однако это всегда непростой союз. Если банда не может найти новых жертв для набегов и новых врагов, её члены часто сталкиваются друг с другом. Каждый участник банды знает одну из великих истин Кхорна: кровь должна литься,

и неважно, чья она. Лучше первому обрушить топор на товарища, чем почувствовать, как его сталь вспарывает твой собственный живот.

КРОВАВЫЕ КУЛЬТЫ

Банды открыто поклоняются Хозяину черепов, а культисты собираются в тайных убежищах и туннелях под многолюдными улицами, замышляя убийства и кровопролитие во имя Кхорна. Жизнь на многих имперских мирах столь ужасна, что местные жители могут вовсе не заметить, что число насильственных преступлений, похищений и гротексно кровавых расправ выросло. Это позволяет кровавым культам Кхорна процветать в глубинах гниющего общества.

Такие сектанты имеют много причин для объединения. У одних в трактирной драке погиб друг. Другие потеряли свои семьи во время рейдов Адептус Арбитрес. Есть даже те, кто сражается лишь ради спортивного азарта, потому что им нравится ощущать, как кулаки разбивают челюсти. Все эти и другие причины могут направить человека на путь служения Кхорну. Месть и бой опьяняют тех, кто готов наслаждаться ими. Это чувство заставляет людей желать большего, быть достаточно сильным, чтобы победить великих врагов, и искать силы, необходимой для этого. Независимо от причины, которая объединяет их, когда эти люди находят друг друга, их объединяет общее желание. Они хотят убивать, предлагая кровь и черепа в обмен на власть и возмездие, и Кхорн может многое предложить им.

МУТАНТЫ

Не все, кого коснулся Хаос, искали этого внимания. Чистый Хаос пронизывает ткань реальности, искажает и извращает её, повинуясь своей прихоти. Для инквизиторов и других носителей имперского правосудия, ловля и истребление мутантов становятся рутиной – нельзя допустить, чтобы грязная порча Хаоса разрушила все, что построил их Бог-Император. Даже верность Империуму не избавляет мутировавших людей от очищающего пламени. Фактически, Империум сам предаёт мутантов. Им больше некуда обратиться, и потому они будут искать компании друг друга, и посвящать себя Тёмным богам.

Должно быть, Кхорну служит больше мутантов, где кому-либо из его собратьев так как многие уродцы с легкостью готовы выплёскивать свою ненависть на поле брани. Многие из их увечий пригодны и для боя. У мутантов могут быть бритвенной остроты когти, мышцы в три раза больше, чем у обычного человека, из ран будет сочиться едкая кровь и многое другое. Все эти благословенные изменения угодны Хозяину черепов, поскольку помогают в бою. Мутант с такими дарами и сердцем, полным ярости, – это инструмент, который может использовать Кхорн, но даже тот, у кого нет полезных мутаций, может оказаться верным слугой, если в его измененном теле пылает жажда крови и черепов. Кровавый бог предлагает мутантам силу отомстить слугам Трупа-на-троне, который отвернулся от них, и её принимают с нетерпением.

БЕСЕДА С ВЕРХОВНЫМ ОХОТНИКОМ МЕДНЫХ КЛЫКОВ (ПЛЕМЯ ДИКИХ ЛЮДЕЙ):

Аддрасиан: «К чему ты готовишься?»

Верховный охотник: «Мы идём охотиться и забивать кровавую жертву во имя нашего хозяина».

Аддрасиан: «Зачем ты это делаешь?»

Верховный охотник: «Мы будем охотиться за едой для нашего племени, но, без подношения хозяину охота потерпит неудачу».

Аддрасиан: «О, твой «хозяин». Ты говоришь о вожде. Вы должны отдавать первое мясо своему вождю. Я понимаю».

Верховный охотник: «Нет! Наш вождь будет есть вместе с нами. Но наш хозяин требует первой крови».

Аддрасиан: «Кто этот хозяин? И что значит «первой крови»?»

Верховный охотник: «Наш хозяин живёт в месте пламени и черепов. Его реки – кровь, а его леса – кости. Он охотится во главе стаи, его клыки из меди отрывают мясо от своих жертв и освобождают их от крови. Мы предлагаем ему кровь нашего врага, а затем берём то, что он позволяет».

Аддрасиан: «Кровь твоего врага? Какое животное твой враг?»

Верховный охотник: «Никакого животного. Наш враг в лесу, в племени Небесной равнины. Мы убьем их Верховного охотника и предложим его кровь тому, кто охотится во главе стаи».

Война и ярость

«Я собирался скатиться в небытие, разъярённый тем, что не убил больше, прежде чем упасть, когда красные слова заполыхали в моем мозгу. Восстань! Ярость! Уничтожить! Я понял, что переполняющий меня гнев прогнал слабость. Я хотел встать. Гнев наполнил моё сердце и дал мне сил. Я возродился, чтобы принести смерть врагам того, кто говорил со мной и дал мне силу. То, что они когда-то были моими товарищами, не имело никакого значения. Кхорн теперь был моим хозяином, и я очень хотел служить»

– Тервин Головорез, раньше известный как сержант Карл Гревё из Бронтских Длинных ножей, после битвы при Торвине

Адептус Министорум неустанно защищает Человечество от искушений Губительных сил, и без конца проповедует об опасностях отступления от Милости Императора и падения в бездну болезней, беспорядков, самоуничтожения и бойни. Но еретикам ведома истина – они знают, что избегая Тёмных богов, люди лишаются возможности расти, достигать и побеждать – они отказываются быть чем-то большим, чем они есть. В конце концов, каждая болезнь, что дарит Нургл своим чадам, есть шанс понять мудрость внимания к каждому дню жизни и принятия неизбежного. Каждая империя, которая рушится из-за интриг Тзинча, может породить новый и более сильный режим. Когда ученик Слаанеш выходит за рамки воображимых удовольствий, он учит других преодолевать пределы своей собственной плоти. Человек, который принимает власть, предлагаемую Кхорном, и убивает тех, кто противостоит ему, становится символом силы и решимости для окружающих и, со своей стороны, учится добродетели уверенности в себе.

И наоборот, ложь Империума доставляет удовольствие Губительным силам и часто работает на благо их целей. В своём отчаянном стремлении не дать людям идти к Хаосу, слуги Бога-трупа будут держать Человечество во тьме постоянного невежества. Без возвышающего знания, которое может дать преданность Хаосу, человечество бессильно, лишено цели и смысла, оно барахтается в море догматического разложения. Видя, как их раса ослабевает, самые сильные, хитрые и решительные люди отвергают Империум и ищуь могущества за пределами запретов, наложенных на них. Некоторые взрываются бурей насилия, извергая ярость и гнев на любого, кто осмелится противостоять им, даже защищая себя и свою родину. Самые захватывающие вспышки гнева привлекают внимание Кхорна, и он предлагает этим людям силу, к которой они взывали. Немногие отказываются от благословения и ярма Кровавого бога и тонут в бесконечной жажде крови и черепов. Многие из этих перерождённых слуг Кхорна прежде были величайшими из людей, и именно ложь Экклезиархии и её подельников толкает их в руки той самой силы, которой противостоят эти организации. Отступничество каждого нового ученика уменьшает возможность Империума предотвратить полный крах и ускоряет неизбежный триумф Хаоса.

НЕПРОСТОЕ БРАТСТВО

Люди отдают себя богам Хаоса по многим причинам и разными способами. Губернатор города, пострадавшего от эпидемии, может молить о лекарстве, чтобы его народ был спасён и не обернулся против него, не понимая, что обращается к Нурглу. Этот же губернатор может домогаться трона владыки субсектора и, возможно, искать запрещённые тексты, чтобы воззвать к Тзинчу. Возможно, он сочтёт, что не в полной мере пользуется преимуществами своего положения, и его развращенная свита приведёт его к служению Слаанеш. Сознательно или неосознанно, такие смертные взывают к богам Хаоса. Однако, если этот губернатор выберёт более прямой путь к власти, ему никогда не придётся бояться, что больные отвернутся от него, что соперники помешают возвышению или что что-либо, или кто-либо, на что он заявляет свои права, избежит его хватки. Благословенный Кровавым богом позволит слабым умереть и подавит любое восстание. Он убьёт политических противников во сне или застрелит издалека, когда они будут идти куда-то по каким-то бессмысленным общественным делам. Сила и решимость помогут ему сокрушить тех, кто обладает тем, что он хочет.

Кхорн не интересуется интригами, грандиозными планами или покатанию страстям. Для него нет цели, которой нельзя достигнуть, пролив достаточно крови и проявив твёрдую волю. Пусть его братья балуются делами смертных – они слабы по сравнению с Хозяином черепов. Нургл не хватит сил, чтобы поднять достаточно ржавых мечей

против Кхорна. Тзинчу не хватит смелости, чтобы бросить ему вызов напрямую, и может лишь пакостить по мелочи. С этими двумя братьями Кхорн борется за господство над Царством Хаоса и Царством смертных. Хотя он превосходит во всех отношениях, которые имеют значение, он признает их силу и выказывает то, что можно назвать определенным уважением к их месту в пантеоне.

Что касается младшего «брата», Слаанеш, то к нему Кхорн не испытывает ничего, кроме презрения. Поглощенный собой недисциплинированный бог-ребёнок – это раздражительная, высокомерная и мелкая трата сил. Для Князя восторга битва – это просто еще одно удовольствие, которое можно испытать. Чувство крови, льющейся из чрева врага на обнажённую руку, держащую клинок, для него – не что иное, как миг удовольствия. В полных ненависти глазах Кхорна Слаанеш – грубое извращение того, что значит быть богом. Повелитель битв едва сдерживает свою ярость, когда дело доходит до отношений со Слаанеш. Говорят, что, если Кхорн когда-нибудь поднимет свой великий меч и рискнёт обратить в ничто всё сущее, обрушив клинок на кого-то из Губительных сил, его жертвой станет Слаанеш, вынудивший его сделать это. Может наступить время, когда Кхорн перестанет сдерживать свой гнев. До этого мига Медный бог воплощает свои смертоносные желания, выращивая свои легионы, отправляя их вести войну по всей галактике и топя тех, кого они побеждают, в потоке крови.

День 37: Семь других кузниц постигла та же участь, что и Сигму. Каждый сообщает, что их дух был уничтожен изнутри. Наша кузница – последняя. Беженцы из других кузниц обращаются к нам с мольбами о помощи. Сканирование показывает, что они намерены взять её штурмом, если это будет необходимо, но мы сильны. Мы должны защищаться, но их много, и наше оружие не предназначено для отражения таких полчищ. У нас есть только священные ракеты. Кажется, они возникают в моих оптических рецепторах каждый раз, когда я их вижу.

День 38: Техножрецы и скитарии из других кузниц напали на нас. Мир среди братьев – это иллюзия, рассеянная с первым намёком на раздор. Я молился Омниссии, ища наставления. Мне ответили молчанием. Затем я услышал новый голос. Он был глубоким и преисполненным гнева. С каждым слогом нервы в моем теле горели. Кгучая боль пронзала мозг и обжигала мои рецепторы с каждым гортанным словом. Каждая энграмма, соединяющая мой мозг со святым покровительством Омниссии, казалось, извивалась и плавилась, словно перегруженные линии электропередач. Моя аугментика, казалось, свихнулась, когда пыталась расшифровать сообщение, и я на несколько мгновений прекратил работу. Когда я вернулся к полной функциональности, я увидел слова «Пусть они горят в аду», что были написаны красным, и стекали с переборки. Моя рука была скользкой от этой жидкости.

День 39: Они все мертвы. Восемь ракет «Адский огонь», всё, что мы смогли произвести, уничтожили Краннака и других предателей, которые пытались изгнать нас из нашей кузницы. Я был сильным. Теперь мы сильны.

Мечты кровожадного божества

Повелителю битв снится, что однажды он сожмёт свои алые пальцы на мягкой, нежной шее Слаанеш и будет сдавливать её, пока развращённые крики удовольствия младшего бога не превратятся в предсмертные вопли, а затем, наконец, умолкнут под хруст божественных костей. Это не единственная его мечта.

Кхорн вечен. До тех пор, пока брат убивает своего брата, волк охотится на добычу, а планеты – сгорают в предсмертных судорогах их звёзд, Кхорн будет существовать. До тех пор, пока всё это не прекратится, будет сущ и он. Невозможно полностью победить Кхорна, ибо сам акт борьбы с ним даёт ему силы.

Только впав в полную апатию, разумные расы могут надеяться ослабить Кхорна. Кровавый бог знает это. Хотя его сила останется непостижимо великой, даже если половина цивилизаций вселенной обретет прочный мир и спокойствие, она всё равно уменьшится, а Кхорн – ревнивый бог, который не терпит потерь. Мотивация его действий – желание сохранить и приумножить свою силу. Каждый взятый череп и каждая капля крови, которая наполняет реки и озера его царства, – физическое свидетельство силы Кхорна. С мрачным удовлетворением он может взглянуть на своё царство и убедиться, что его сила неоспорима.

Он также может наблюдать, как его сила нарастает и уменьшается. Когда потоки крови отступают от берегов царства разрушения, ярость Кхорна становится почти неуправляемой. В это время галактика дрожит от страха. Давно дремлющие варп-штормы вспыхивают адским светом, бурля и выплевывая чистый хаос в космос. Соседние планеты раскалываются пополам от ударов щупалец из чистого зла, которые тянутся из пустоты и хлещут их, словно кнут кровожада. Астральные формы провидцев, путешествующие по Паутине, испаряются в стремительных потоках жгучей ярости.

Это времена, когда Повелитель войны заставляет своих подчинённых лезть из кожи вон, отправляя их в новые сражения, чтобы убивать, уничтожать и проливать кровь во имя Его. Именно во время этих крестовых походах мирные планеты подвергаются наибольшему риску. Войны уже бушуют по всей галактике, и их обострение лишь немного увеличит потоки крови. Потому армии Кхорна нисходят на миры, которые живут в относительной гармонии и довольстве. Здесь армии и солдаты слабы. Такие мирные миры созрели для того, дабы стать урожаем черепов и крови, и первые сложатся в целые горы, а вторая – наполнит озёра.

Таким образом, даже мир может служить нуждам Бога войны. Ничто не может лишить Кхорна окончательной победы, так как всякая борьба за существование льёт воду на его мельницу. Если цель Кхорна состоит в том, чтобы увидеть, как вселенная утонет в крови её обитателей, а её миры сгорят до самых звёзд, тогда он непременно достигнет этого. Ничто не может остановить конфликт, а значит, ничто не может остановить Кхорна.

ЧЕМПИОНЫ БОГА ВОЙНЫ

Неизбежность триумфа не охлаждает пыл, что горит в сердце Кхорна. Он – бог сражений и разрушений, а не терпения и сдержанности. Сама суть этого Губителя заставляет его приближать гибель вселенной, и армии –

основные инстументы его разрушительной воли. Эти силы огромны, а их солдаты бесконечны. Демоны изливаются из его царства, дабы нести смерть и бойню его врагам, как демонам, так и смертным. По всей галактике, не знающие покоя берсерки заливают планеты кровью до тех пор, пока вся жизнь не покинет эти миры. Военачальники командуют флотами линейных кораблей «Опустошитель», тяжелых крейсеров «Ахерон» и эсминцев «Иконоборец» и сжигают вражеские эскадры. Из рядов этих демонических орд, легионов космического десанта Хаоса и других армий Кровавого бога неизбежно возвышаются чемпионы.

Эти превосходные воины выказывают свою преданность, совершая самые безумные деяния. Чемпион Кхорна может сесть в десантную торпеду и выстрелить ею в корабль тиранид, чтобы, напав на зверя изнутри, и прорываясь сквозь орды генокрадов, пробраться к сердцу живого корабля. Здесь он будет заносить свой цепной топор высоко над головой снова и снова, обрушивая его на жизненно важный орган зверя. Так море чужацкой крови будет освобождено от плоти и посвящено Кровавому богу.

Таких воинов Кхорн ценит больше всего. Душам, которые не только клянутся ему в служении, но обладают силой и умением быть его беспощадными и непоколебимыми орудиями войны по всей галактике, часто дают власть над другими и приводят в в самые тяжёлые участки сражения, где они побеждают снова и снова. Если чемпион хорошо

Сказ о Собирателях крови

Три недели Гаррит и его напарник Шавка похищали людей в городе наверху и утаскивали их вглубь, чтобы убить в забытых туннелях, которые служили им временным храмом. Шестьдесят три схвачены, шестьдесят три убиты. Каждый раз они по-новому обрывали жизнь пленника и собирали его кровь в особую чашу. То было удивительное устройство, кое Гарри и Шавка нашли в забытых туннелях, где и жили. На ней были изображены таинственные руны, черепа и другие символы, и веяло от неё тёмной, неоспоримой силой. Один держал чашу рядом с будущей жертвой, другой наносил рану. Еще до того, как удар был нанесён, устройство начинало светиться, как будто ожидая насилия. Когда рана открывалась, кровь летела из тела в чашу, будто стремясь убежать от плоти и упокоится там. Каждая капля попадет в чашу, хотя та никогда не переполняется.

Вместе с чашей Гаррит и Шавка нашли медный череп. Легенда гласит, что чаша и череп связаны друг с другом. Рано или поздно собиратели крови поняли, что делать – они стали класть череп в чашу после того как сливали туда кровь. Всякий раз кровь начинала бурлить, а потом вскипала. Челюсть черепа открывалась, и кровь лилась туда. Череп будто бы выпивал всю кровь... и всё. Будто ему было мало. Легенды, о которых они слышали в старых тавернах, говорили о большем, о дарованной силе, которая позволила бы сокрушить отвергнувшую их город наверху.

Шавка убедил Гаррита в том, что им не хватает одного жизненно важного предмета – это привело их к древней плите из необработанного камня. Он указал на тонкий след на одном конце, один среди других, более глубоких резных рун, и Гаррит склонился над уступом дабы изучить её повнимательнее.

Шавка был осторожным, и держал череп и чашу за спиной. «Это глупо, Шавка. Здесь нет ничего нового», – сказал раздражённый Гаррит. «О, я так не думаю, друг мой. На этот раз я понял это». Позади раздался шелест, и Гаррит повернулся, чтобы увидеть, как Шавка одним быстрым движением занёс над головой тяжёлый череп, а затем швырнул его Гарриту в лоб. Гаррит едва успел произнести короткое «Нет!» прежде чем тошнотворный звук удара меди в кость заставил его замолчать.

Кровь хлынула из раны в голове Гаррита. Она стекала на камень, который начал темнеть. Изменения в скале выявили ранее невидимые каналы, по которым собиралась кровь. Шавка хотел увидеть, куда потечёт кровь. Она быстро двинулась вниз, угрожая пролиться на пол. Он поспешно поставил туда чашу, чтобы собрать кровь. Мгновением позже, густая жидкость выскочила из камня и начала собираться в чаше. Через несколько секунд устройство сделало свою работу. Гаррит был полностью обескровлен. Шавка отбросил безжизненный труп в сторону и поставил чашу на плиту, которая теперь, казалось, пульсировала алым светом. «Ты должен был быть более терпеливым, старый друг. Я сказал, что понял это. Наше счастливое число – шестьдесят четыре. Все, что нам было нужно, это одно последнее убийство, совершённое прямо здесь, на алтаре».

Шавка поднял медный череп и опустил его в чашу. Сделав это, он широко улыбнулся, обнажив зубы, которые начали стучать в ожидании великих свершений, и сказал: «Теперь я готов служить вам, господин». Его десны теперь сочились багровой жидкостью. «Кровь Кровавому богу».

проявит себя, и преподнесёт хозяину достаточно крови и черепов, он может удостоиться величайшей награды, и будет превращен в князья демонов. Путь от простого слуги к князю невероятно долог, а цена – это душа чемпиона, которую он готов отдать в обмен на силу и бессмертие. Кхорн, со своей стороны, рад даровать апофеоз, потому что душа, которую он получает в итоге, будет более ценной, чем души тысяч простых последователей. Воистину это сделка, где нет проигравших.

Кхорн и Долгая война

Ни один из богов Хаоса не получает столько выгоды от продолжающихся конфликтов, порождённых Долгой войной, сколько Кхорн. Многие из его чемпионов были выкованы в пламени битв Ереси Гора, и, хотя некоторые были возведены в ряды князей демонов, а другие пали, многие живут и сражаются по сей день. Они со злостью и гневом вспоминают великое предательство Бога-Трупа и его последователей. Этот гнев всё ещё живёт в их сердцах, готовый в любое время вновь вскипеть и вырваться наружу сквозь пластины доспехов Хаоса, поглотив бывших братьев в пламени неугасимой ненависти.

Они ветераны сотен, даже тысяч кампаний. Их логова на демонических мирах, спрятанных глубоко внутри варп-штормов, таких как Вопящий вихрь, существуют вне обычных ограничений времени. Несоответствие между ходом реального времени и тем, что испытывают они, позволяет чемпионам вести бесконечные войны и накапливать опыт многих жизней, что даёт огромное преимущество перед более слабыми верноподданными братьями. Также этот опыт даёт им кое-что неведомое ни Кхорну, ни его демонам. Когда-то чемпионы были смертными, но обретая бессмертие, они развивают то, что смутно напоминает терпение. Кхорн может не иметь терпения сам, но знает, насколько это ценно для его чемпионов. Он позволяет им тратить время и оттачивать мастерство на полях сражений демонических миров, ожидая возможности выпустить их на имперских слабаков, которые отказались принять благословения Кхорна. Когда эти крестовые походы выступают в путь, жители галактики почти никогда не бывают готовы. Не предупреждены. Никакие разведчики или астропаты не могут пробить завесу, которая скрывает события, что разворачиваются в этих забытых областях и, даже если они смогут пробиться, искажение времени и причуды Варпа сделают любые полученные знания почти бесполезными. Сообщения о начавшихся нападениях могут опоздать на сотни лет и достигнуть чьих-либо ушей тогда, когда кричавшие уже много сотен лет как будут погребены.

Продолжение Долгой войны даёт Кровавому богу непревзойденную и невероятно полезную возможность. Сидя на Троне черепов, Кхорн может видеть новые миры, готовые к сожжению, цивилизации, готовые к завоеванию, население, готовое наполнить кровью его реки, или театры военных действий, где таковые не стихают. В лице космических десантников Хаоса у него есть воины, готовые охотно служить ему и питать пламя конфликта. Их сердца полны ненависти, и они бьют без предупреждения. Галактика для них – всего лишь обожженное солнцем поле, а они – огнемёт, готовый сжечь его. Всё, что нужно сделать Кровавому богу – это нажать на гашетку и позволить галактике гореть.

40й:

Нет. Это первый день. Мой первый день. Новое время.

Слабый Бог-Машина покинул это место. Служба ему была ложью с самого начала. Немой бог, что не отвечает на молитвы своих последователей, – вовсе не бог. Теперь я знаю, куда должна быть направлена моя преданность. Рана, полученная в результате несчастного случая, открыла мне правду. Это правда, которая была со мной с тех пор, как я был рождён. Моя кровь имеет большую цель, чем тело, в котором он находится. Каждая капля может изменить ход событий. Это знание дает мне силы и решительность. Теперь я знаю его имя. Я благодарю Кровавого бога за то, что он явил мне истину, и я обязуюсь ему служить. Слава Кхорну!

Записи в журнале заканчиваются.

Война за возвращение Келлина IV продолжается.

ДОПРОС ИМПЕРСКОГО ГРАЖДАНИНА, КОТОРЫЙ УТВЕРЖДАЛ, ЧТО БЫЛ ЗАХВАЧЕН АНКЛАВОМ ГРЯЗНЫХ РАБОТОРГОВЦЕВ:

Он продолжал кричать: «Я не вернусь! Я не вернусь! Ты не сможешь меня заставить!» Это было довольно пугающе. Каждые несколько минут он протягивал свою отвратительную культю, словно пытаясь ухватиться за что-то рукой, которой больше не было. Иногда он смотрел мне в глаза, но я знал, что он не видит меня, или, скорее, не видит человека перед собой. Он был... где-то ещё. Он спрашивал: «Мой... я могу вернуть его? Пожалуйста?» Сначала я понятия не имел, о чём он говорит.

Очевидно, это мучило его, тогда он начинал плакать. Это было жалко. Рыдая, он стонал: «Не-е-е-е-ет. Нет, нет, Нет, Нет, НЕ-Е-Е-Е-Е-Е-ЕТ. Почему это ушло? Почему я не могу получить это снова? Я делал то, что ты говорил» Мне не раз приходилось отходить от него, чтобы моё лицо не заляпала его слюной или другой мерзостью.

Поговорив с ним, я сумел понять, что произошло или, по крайней мере, что произошло по его мнению. Похоже, он и его семья были захвачены на судне вольного торговца, на котором они отправились в паломничество по Друзовой марке. Похоже, капитан вёл запрещённую торговлю с группой сумасшедших работорговцев, и его живой товар быстро попал в руки покупателей.

Сколько времени прошло после того, как наш пленник был передан отступникам, я не могу определить, но он был отделен от своей семьи и прикован к чему-то вроде алтаря. Похитители отрезали ему руку и превратили в источник крови. Вероятно, он умер бы, но обрубок прижгли ещё до того, как к несчастному вернулось сознание. Позже похитители вернулись и снова отрубили кусок руки немного выше, так что он истекал кровью, как и прежде. Он вспоминает, как оглядел комнату и увидел медную статую, что изображала высокую сердитую фигуру с черепом вместо головы. Кровавый поток тёк к ногам статуи. Предполагаю, что это их богохульный бог, какой-то мерзкий дух крови. Как он сбежал от них, я не могу установить, хотя часть меня чувствует, что он все ещё у них, в пропитанных кровью цепях.

БЕЗГРАНИЧНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Самые славные и кровавые войны разрушают целые миры, отправляют цивилизации в забвение и губят звёздные системы. Такие конфликты гремят на полях сражений размером с целые звёздные системы. Однако войны не выигрываются и не проигрываются одними сражениями. Для того чтобы один орден ненавистных космических десантников был стёрт со страниц истории, его мало победить – все следы его существования должны быть стёрты запись за записью, битва за битвой. Многие ветераны космодесанта Хаоса вели Долгую войну с самого её начала. Осадные орудия Железного Легиона, тактический гений Альфа-легиона и бурлящая ярость Пожирателей Миров стали оружием, что разило ненавистных противников тысячелетиями. Эти солдаты и легионы ведут долгую войну против Империума, используя свой ум, хитрость и ярость наравне с плазменными пушками, болтерами и силовыми мечами. В этой войне Кхорн победит, потому что само время – это поле битвы, созданное в помощь легионам Хаоса. Хотя Кхорн никогда не позволяет врагам просто исчезнуть из бытия, он знает, что время – ещё одно мощное оружие, и он использует его наравне со всеми остальными.

Не все сражения ведут на разрушенных городских улицах, на залитых кровью равнинах или в холодной пустоте космоса. Некоторые начинаются с вспышки гордости или ревности в уме, и ведутся на иных полях сражений. Хотя эти конфликты редко изучают в военных училищах Империума, они способствуют победе Кхорна в Долгой война, так же, как и открытые войны. Воистину несчастен тот генерал, который думает, что все сражения выигрываются и проигрываются одними лазганами. Кхорн знает об этом и стремится посеять семена конфликта даже в самых приземленных аспектах существования. Кровавый бог ведёт войну, где угодно, зная, что даже кажущиеся незначительными споры могут ускорить падение кажущихся непобедимыми орденов космического десанта или других обманутых имперских сил.

Окровавленные воины

Бойня и ересь

•

Новые архетипы

•

Кровавые клинки

•

Легендарное оружие

•

Расширенные обряды и ритуалы

Глава II: Окровавленные воины

«Кги! Калечь! Убивай! Кги! Калечь! Убивай! Кги! Калечь! Убивай!»

– Кхарн Предатель, чемпион Кхорна

В жизни последователя Кхорна главное место занимают насилие и сражения. Будь среди них воины несравненной чести и доблести или убийцы, которые охотно поддаются жажде крови и бездумной ярости, каждый вечно стремится в бой. Такие воины подпитывают силу Кровавого бога и часто удостаиваются его внимания и даров за поклонение или пролитую кровь. Самые преданные слуги Кхорна не ведут и не умеют вести переговоры – они стремятся лишь к кровопролитию. Цель его не имеет никакого значения; для последователей Повелителя битв важны лишь пролитая кровь и добытая в битве слава.

Путь преданности Кхорну вымощен благими намерениями – например, желанием защитить свои дома, имущество и близких. Но независимо от обстоятельств, как только этот путь начинается, каждый шаг становится всё легче, а использование грубой силы –заманчивее. Всё чаще желание решить проблемы силой перерастает в жажду крови, а приливы боевой ярости становятся всепоглощающими и опьяняющими. Такие действия и победы прославляют Кхорна до тех пор, пока, в конечном счете, собственная кровь воина не добавится к густому алому рву, окружающему Медную цитадель.

В этой главе игроки знакомятся с историями Пожирателей Миров и Повелителей Ночи, а также с четырьмя новыми архетипами персонажей и дополнительным оружием, и ритуалами, которые помогут лить кровь во имя Кровавого бога.

- **Берсеркер Кхорна**: свирепый и фанатичный воин, предпочитающий ближний бой.
- **Космодесантник Повелителей Ночи**: искусный астартес, наслаждающийся беспощадным насилием и запугиванием жертв.
- **Морозный отец Ксурунта**: сильный и смелый вождь варваров с планеты Ксурунт.
- **Хим-охотник с Мессии:** опасный наёмник из Мессия, пристрастившийся к наркотикам.
- **Расширенный арсенал**: новое оружие, броня и снаряжение для помощи последователям Повелителя Резни в их поисках насилия и смерти.
- **Легендарное оружие**: правила владения и изготовления могучего оружия.
- **Расширенные обряды и ритуалы:** новые способы обрушить на врагов мощь Кровавого бога или взмолиться о помощи у Губительных сил.

Примечание для мастера

Описанные в этой книге архетипы представляют более могущественных слуг Хаоса и предназначены для опытных игроков. Мастеру стоит помнить об этом, давая доступ к ним, а самим игрокам – не забывать, что ведущий может ограничить использование таких персонажей. Кроме того, эти герои насколько сильны, что мастеру рекомендуется не давать им дополнительного стартового Опыта, иначе столь могущественным еретикам окажется некуда расти.

Помните, что эти описания – напутствия и предложения, а не чёткие каноны. Если игрок придумает собственную предысторию для героя, он волен использовать её, чтобы сделать игру интереснее по согласованию с мастером.

Архетипы космодесантников Хаоса из этой книги примерно соответствуют героям-космодесантникам Хаоса с 3600 очками Опыта. Персонажи-люди примерно равны приверженцам Хаоса с 4600 очками Опыта. Подробнее о расовых возможностях космодесантников Хаоса и людей см. стр. 48 и 51 «**Основной книги правил Black Crusade**»)

Бойня и ересь

«Пусть галактика пылает! А небеса истекут кровью!»

– магистр войны Гор, командующий Осады Терры.

Семена предательства проникли в легионы космодесанта задолго до того, как ересь Гора расколола Империум на части, и брат пошёл на брата. Многие верные астартес тайно выражали недовольство, а каждый признак слабости Императора встречали с тихим презрением. Постепенно часть легионов начала сомневаться в совершенстве своего отца.

Когда Гор восстал, некоторые из девяти мятежных легионов быстро приняли его сторону. История двух из них – Повелителей Ночи и Пожирателей Миров – полнилась предзнаменованиями будущего, на которые слишком поздно обратили внимание. После падения оба легиона стали одними из самых опасных и страшных врагов, с которыми сталкивается Империум.

История Пожирателей Миров

Ранняя жизнь Ангрона, примарха Пожирателей Миров, полна тайн и лакун. Достоверно известно только то, что после похищения с Терры примарх попал на безымянную планету, местонахождение которой потеряно для истории. Обитателями этого технологически развитого мира правила богатая элита, что жила в роскоши и комфорте, в то время как все остальные влачили существование в нищете и грязи. Чтобы успокоить своих непритязательных подданных, аристократия часто устраивала кровавые гладиаторские игрища с участием кибернетически улучшенных рабов.

По воле случая странствующий работорговец обнаружил молодого, тяжело раненого Ангрона в окружении трупов ксеносов. Мальчик был ещё жив, и работорговец, поняв, что ребёнок убил нападавших, почувствовал в нем ценного бойца, спас и выходил его. В ходе лечения в мозг примарха вживили бионейронные имплантанты, повышающие свирепость и силу – обычное дело для всех гладиаторов. Затем работорговец отвёз своего молодого пленника в столицу, где его купила крупнейшая арена города.

Ангрон сражался яростно и искусно, но не забывал о воинской чести. Он убил сотни соперников, но часто щадил сражавшихся достойно. Также примарх наставлял и готовил других гладиаторов, чем заслужил их верность и уважение.

Ангрон был мятежным и беспокойным рабом и часто пытался сбежать из темниц арены. Увы, его охраняли столь строго, что ни один побег не удался. Тем не менее, когда подошло время самых грандиозных состязаний на планете, Ангрон убедил других гладиаторов бежать вместе с ним.

Во время соревнований Ангрон устроил грандиозную битву с участием всех своих собратьев – настоящее торжество кровопролития и смерти. В разгар представления примарх и его последователи расправились с охраной и вырвались на свободу. Долгие годы планетарные правители отправляли за Ангроном и его воинами целые армии, но не добились ничего. Тем не менее изнеможение и голод постепенно истощали силы восставших – в конце концов, они попали в окружение.

Втайне ото всех, Император какое-то время наблюдал с орбиты за тем, как Ангрон бежал с арены, и как руководил восстанием. Император спустился на планету и предложил давно потерянному сыну место рядом с собой, во главе легиона космического десанта, несущим его генетическое наследие. Однако примарх отказался, решив умереть в битве со своими собратьями-гладиаторами.

Император знал, что его сын не выживет в предстоящем сражении, и телепортировал примарха на флагман. Ангрон мог лишь беспомощно наблюдать за тем, как его брошенные и растерявшиеся последователи были перебиты. В конце концов он принял командование своим легионом, но никогда не простил Императора за предательство и несмываемое пятно на своей чести.

Ангрон быстро начал перекраивать воинов по своему своему образу и подобию – вскоре Пожиратели Миров проставились своей любовью к ближнему бою в ущерб дальнему. Также примарх приказал технодесантникам проводить на братьями аугментации, подобные тем, что вынес он сам. Вживляемые имплантаты были пережитками Тёмной эры технологий, и искусство их создания было давно утрачено; многие ранние попытки воспроизведения вызывали у реципиентов неконтролируемые вспышки ярости или что ещё что похуже. Тем не менее, технодесантники создали работающие имплантаты и вживляли их целым ротам Пожирателей Миров. Так появились первые берсеркеры.

Сперва получившие имплантаты космодесантники прекрасно показали себя и стяжали славу первоклассных ударных войск. Они стали почти неудержимыми убийцами и не давали пощады своим врагам – лишь смерть на лезвии цепного топора. Ходят слухи, что одной угрозы появления Пожирателей Миров было достаточно, чтобы целые системы сдавались, не дерзкая вызвать гнев легиона. Однако, вскоре использование необычных имплантантов стало широко известным, и после беспощадной резни на Генне Император запретил такие аугментации. Однако, Ангрон пренебрёг приказом отца, и вскоре почти каждый космический десантник Пожирателей Миров получил имплантанты.

Легион продолжил погружаться в жестокость и кровопролитие, а боевые братья устраивали варварские ритуалы и соревновались в количестве собранных черепов. Многие примархи беспокоились за своего брата, и потому Император наконец послал Гора, своего самого доверенного сына, чтобы убедить Ангрона сойти с избранного пути. Однако Тёмные боги уже извратили Гора, и магистр войны только усилил горечь Ангрона и его обиду на отца. Когда другие последователи Архипредателя восстали, Пожиратели Миров с готовностью последовали их примеру, теперь открыто называя себя берсеркерами Кхорна.

Падший легион направил легендарную ярость и жестокость на воинов Императора – его берсеркеры сражались на переднем крае почти каждого сражения времён Великой Ереси, навсегда забыв о милосердии и сдержанности. Когда силы магистра войны осадили Дворец Императора на Терре, Ангрон и Пожиратели Миров возглавили штурм, убивая и забирая черепа во имя своего нового покровителя – Кхорна. После смерти Гора от рук Императора, легионы в беспорядке отступили в Око Ужаса, где некоторые начали создавать своих собственных берсеркеров из тех воинов, кто достаточно предан Кровавому богу. Сам Ангрон был

удостоен апофеоза, но его легион превратился в скопище разрозненных банд.

В Оке Ужаса, на демоническом мире Скалатракс, легион Пожирателей Миров был расколот окончательно. Здесь Пожиратели Миров и Дети Императора сражались друг с другом, пока на планету на опустилась ночь, что принесла смертоносные ледяные бури и холод. Среди Пожирателей Миров, укрывающихся от холода, метался чемпион Кхарн, который кричал от ярости на товарищей, что предпочили бежать от гибельного холода вместо того, чтобы сражаться. Он гнал их из укрытий огнемётом и цепным топором, убивая друзей и врагов в небывалой яростной оргии. Это была Ночь безумия, что положила конец легиону Пожирателей Миров как единому целому, ибо тогда его воины убивали друг друга так же как Детей Императора.

И посреди этого разрушения, и кровопролития бушевал Кхарн, живое воплощение могущества Кровавого бога, который вопил с нескрываемым гневом, что был слышен на небесах и проложил кровавый путь сквозь всё, что стояло у него на пути. Легион был разбит на бесчисленные банды берсеркеров, которые теперь бродят по галактике в поисках крови и черепов для своего хозяина.

МОТИВАЦИИ И СТРЕМЛЕНИЯ ПОЖИРАТЕЛЕЙ МИРОВ

Действия Кхарна и последующие тысячелетия бесконечной бойни по всей галактике разрушили все следы единства, которыми когда-то обладали Пожиратели Миров. Некогда гордый легион ныне состоит из разрозненных отрядов берсеркеров и отдельных чемпионов, которые желают только битвы и смерти. Эти остатки всё ещё блюдут старые обряды и традиции, которые сейчас нужны им для поклонения Кхорну.

В битве Пожиратели Миров свирепо бросаются на врагов, а все мысли о тактике или стратегии в их головах затмевает жажда убийства и бойни. Они выглядят как лишённые рассудка безумцы, они воют и рычат, убивая всех, кто стоит перед ними. Это буйство продолжается до тех пор, пока последний враг не будет сломлен и убит, или пока собственная жизнь берсеркера не будет готова утолить жажду Кровавого бога.

ИСТОРИЯ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ НОЧИ

Конрад Кёрз появился на планете Нострамо в виде огненного шара, что пробил мрачную поверхность планеты. Примарх рухнул на город Нострамо-Квинт и в падении проломил улей и кору планеты, положив себе путь через почти непроницаемые слои адамантия. Выбрвашись из капсулы, он пополз назад через рану, оставленную его прибытием, и появился в своём новом, навеки окутанном тьмой мире.

Атмосфера Нострамо была настолько загрязнена из-за непрерывной добычи и очистки адамантия, что солнечный свет едва достигал его обитателей. У нострамцев тёмно-чёрные глаза, способные видеть в постоянных сумерках. Только богачи могли позволить себе осветительные приборы, и подавляющее большинство жителей планеты жило в ужасной нищете и темноте. Закона на Нострам не было. Преступность, вымогательство, воровство и убийства были обычным делом в его городах, которым правила аристократия, опираясь на клинки наёмных головорезов.

С детства Кёрз был вынужден бороться за жизнь в грязном, ядовитом городе, но крепость тела и воля к жизни в итоге привели его на вершину иерархии. Его проклятием были постоянные видения тёмного будущего – говорят, что он страдал от них всю жизнь.

Он начал охотиться на преступников и продажных чиновников Нострамо-Квинта, убивая их и вывешивая трупы на всеобщее обозрение. Вскоре уровень преступности упал до нуля, и боязливые жители установили добровольный комендантский час. Некогда оживленная ночная жизнь города умерла, а матери теперь говорили своим детям, что если они будут себя плохо, за ними придёт ужасный Ночной призрак.

Скоро Кёрз понял, что его крестовый поход оставил на планете только один источник ненависти и страха – его самого. Он принял это бремя во имя спасения планеты и стал первым монархом Нострамо. Он правил мудро, а если его достойные законы не справлялись – вершил правосудие своими руками. Те, кто следовал его путём, жили в покорности и послушании, но жили. Тех, кто сбился с пути, выслеживали и калечили, столь жестоко, что никто более не осмеливался выступить против его правления. Под его правлением Нострамо-Квинт и другие города планеты стали продуктивными и процветающими, хотя вместе с тем тихими и мрачными.

Первая встреча Императора и его давно потерянного сына стала историей, что часто пересказывают обитатели Вопящего вихря. При встрече с отцом Кёрз был охвачен видением, которое заставило его пасть на колени. Однако Император шагнул вперед и, положив руки на голову Кёрза, сказал: «Конрад Кёрз, будь спокоен. Я прибыл и собираюсь отвезти тебя домой».

«Это не мое имя, отец, – ответил примарх, – Я Ночной призрак, и я прекрасно знаю, что за судьбу ты мне уготовил».

Ночной призрак покинул свой мир, чтобы командовать легионом Повелителей Ночи, и быстро изучил доктрины Адептус Астартес. Однако он у него было своё понимание военной стратегии; идеи каких бы то ни было переговоров казались ему совершенно чуждыми. Ему просто не приходило в голову использовать что-либо кроме прямого

применения силы. Примарх полагал, что такая тактика не только уничтожит «преступника», но и сделает остальных достаточно послушными.

Повелители Ночи использовали все доступные средства, дабы сокрушить врагов и убивали их, не задумываясь. Они были абсолютно безжалостны и ради победы без тени сомнений и угрызений совести уничтожали целые континенты. Ночной призрак призывал сыновей украшать доспехи предзнаменованиями смерти и насилия, в том числе крылатыми черепами, масками смерти и мумифицированными головами жертв.

Когда возникала необходимость в пополнении, новобранцев набирали набирали с Нострамо. Увы, вскоре после того как Ночной призрак покинул её, планета вернулась к своим развращенным обычаям, и теперь в Повелители Ночи попадали жестокие преступники. Эти злобные и бессердечные чудовища служили только для того, чтобы их легион стал ещё страшнее и начал творить такие жестокости, что были не по душе даже другим примархам.

Кёрза продолжали мучить видения собственной смерти и гибели своего легиона. По мере того, как росла его душевная боль, росла и тёмная репутация Повелителей Ночи.

После жестокого столкновения с Рогалом Дорном из Имперских Кулаков, который возражал против верований и практик Ночного призрака, тот бежал со своим легионом на Нострамо. Оказавшись на орбите, флот примарха нацелился на кратер, оставшийся после его приземления десятилетия назад, и сжёг окутанный мраком мир в сияющем шаре света.

После этого злодеяния Кёрз и его легион начали творить насилие и злодеяния в завоёванных ими секторах. Теперь они убивали просто ради боли и страданий, сея страх и смерть на своем пути. Ночной призрак также начал меняться – теперь он считал Императора слабым и лицемерным, а сам превращался в сгорбленного и ужасного хищника. Многие считают, что именно тогда примарх начал поддаваться искушающему шёпоту Хаоса.

Магистру войны было совсем нетрудно привлечь Кёрза на свою сторону, и Повелители Ночи начали чудовищный крестовый поход, подобного которому не было с тех мрачных дней. Легион атаковал мир за миром, прокладывая кровавый путь через Империум, и даже поражения Гора на Терре было недостаточно, чтобы остановить Ночного призрака. В конце концов Империум послал группу лучших ассасинов Каллидус, чтобы убить Ночного призрака и раз и навсегда расколоть легион.

Легенда гласит, что одинокому агенту по имени М'Шен позволили проникнуть в логово легиона и встретиться с падшем примархом, обратившимся в голого и сгорбленного монстра. Он сказал убийце, что его смерть не будет иметь никакого значения и станет оправданием всего, что он когда-либо требовал. Последнее воспоминание о Конраде Кёрзе – сумасшедшие чёрные глаза и жестокая безгубая улыбка. Все его ужасные видения осуществились.

МОТИВАЦИИ И СТРЕМЛЕНИЯ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ НОЧИ

После смерти Конрада Кёрза легион Повелителей Ночи распался на отдельные и самостоятельные банды. Они полностью приняли учение своего примарха, и каждый из них умеет вызывать страх и замешательство в рядах врага перед тем как напасть. Такая тактика означает нападения на охраняемых правителей и командиров, глушение средств связи или, что ещё хуже, использование их для передачи отвратительных криков и глумливого смеха, и даже засорение атмосферы планеты для создания вечной ночи. Затем легионеры неторопливо истребляют жителей, преднамеренно играя с жертвами, преследуя их и убивая, казалось бы, наугад. Результат всегда один: множество изрубленных и изуродованных трупов с гримасами ужаса на лицах. Эти методы позволяют Повелителям Ночи ослабить своих противников и дают им огромное тактическое преимущество. Фактически, легион редко нападает открыто, предпочитая вместо этого бить по слабым и напуганным целям.

Повелители Ночи наслаждаются убийствами и жестокостью, часто нападая безо всякой стратегической цели, желая лишь убивать. Любые мольбы о милосердии напрасны, а выжившие крайне редки. Набеги сынов Кёрза оставляют только ужасные следы жестокости и опустошения – мародёры уходят, забирая всё ценное и беря ужасные трофеи.

Берсеркеры Кхорна

«Твоя смерть утолит жажду моего топора!»

– Айварас из Пожирателей Миров, Жнец черепов Кхорна

Вопящий вихрь – это царство жестокости и кровопролития, где могучие воины живут и сражаются, ища силы и славы, а опасность насильственной смерти таится в каждом мире. Неудивительно, что берсеркеры Кхорна из Пожирателей Миров и других легионов космического десанта Хаоса – одни из многих космических десантников-предателей, что обитают в этом секторе.

Такие воины с руками по локоть в крови – ценные бойцы для любого чёрного крестового похода. Некоторых соблазняют обещания битв и бойни в мирах, испорченных Хаосом, другие же стремятся присоединиться к банде, вместе с которой они смогут собирать черепа для своего господина. Какова бы ни была причина, остатки этого страшного легиона остаются одними из самых злобных и кровожадных последователей Кхорна в Вихре. Они не хотят ничего кроме как разрывать своих жертв на куски в бешенстве сражений и разрушений, а беспощадная жажда битвы и необуздання ярость создали им заслуженную известность.

ИГРА ЗА БЕРСЕРКЕРА КХОРНА

Берсеркеры – ветераны Долгой войны, за прошедшие столетия ставшие истинными мастерами ближнего боя. Большинство из них — это Пожиратели Миров, но воины других легионов и орденов тоже могут склониться перед Кровавым богом и заполучить этот титул. Они известны свирепостью, безрассудством, кровожадностью, жестокостью и прямотой во всех аспектах, и всегда стремятся убивать во имя Хозяина черепов. Их существование иллюстрирует путь войны и насилия, который отмечает истинного последователя Кхорна и сполна говорит о его верности. Такие астартес не пытаются избегать конфликтов или насилия – напротив, они ищут любую возможность положить новые черепа к подножию Медного трона, и наслаждаются этим.

Берсеркер Кхорна – едва сдерживаемый фонтан гнева и ярости, никогда не отступающий и прибегающий к насилию по малейшему поводу. В их легионе были в ходу психохирургия и мозговые имплантаты, отчего мало кто из берсеркеров может считаться вменяемым. Такие операции колоссально повышают агрессивность и боеспособность реципиента, превращая его в бесстрашного и бешеного убийцу, а вечные войны и насилие рушат последние преграды хладнокровию и превращают воина в безжалостного убийцу на службе Повелителя ярости.

Берсеркеры с презрением относятся к слабости и трусости, а осторожность, утончённый садизм и хитрость считают пустой тратой времени, чуждой истинным слугам Кхорна. Кроме того, исполняя волю своего покровителя, берсеркер редко терпит псайкеров и ведьм – для него они могут быть не более чем трусливыми, но угодными владыке подношениями.

В битве берсеркеры превращаются в безумно вопящих, полных безрассудной ярости и жажды крови мясников. Они врываются прямо в сердце вражеских порядков, где пускают в ход свои мечи и топоры. Такая «тактика» – настоящее самоубийство, но это имеет никакого значения для слуг Кхорна, и они охотно идут сквозь вражеский огонь и всевозможные опасности, дабы сразиться со своими противниками.

Как только берсеркер добирается до своих врагов, он становится почти непреодолимой силой, сражающейся с ужасающей мощью и безграничной свирепостью, что редко увидишь у смертных. Он не обращает внимания на боль, раны или смерть и падёт лишь, когда будет больше не в силах удержать в руках клинок.

Вне битвы, берсеркеры едва сдерживают желание разрывать плоть, и взрываются рёвом и вспышками ярости при малейшей проволочке перед битвой. Наименьший повод – всё, что требуется, чтобы вызвать их гнев, который, при недостаточном кровопролитии, может перекинуться и на союзников.

Берсеркер не боится смерти; он несёт её в себе. Сеять смерть – это единственное достойное занятие Кровавого бога. Безопасная и долгая жизнь – это неудачная жизнь, а смерть от руки достойного врага – величайшая честь, которой можно достичь. В конечном счете, каждый знает,

Берсеркер Кхорна

Берсеркер Кхорна должен быть Космодесантником Хаоса

Бонус к характеристикам: берсеркер получат +5 к Ближнему бою и Силе, +15 очков Порчи и +9 единиц Тёмной славы.

Стартовые умения: Атлетика+10, Обыденное знание (Война), Обыденное знание (Выберете одно) или Выживание, Запретное знание (Пираты или Демонология), Запугивание, Запугивание+10 или Командование, Парирование+10.

Стартовые таланты: Древний воин или Предатель и Враг (Инквизиция), Яростный натиск, Ледяное сердце, Разоружение или Верный удар, Потрошитель, Бесстрашие, Неистовство, Неистовый натиск, Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам.

Стартовое снаряжение: легионный цепной топор или легионный цепной меч, болт-пистолет или второй легионный цепной топор, две легионные фраг-гранаты, две легионные крак-гранаты.

Раны: 16+1к5

Особые способности

Воплощение бойни: легендарная свирепость берсеркера Кхорна такова, что лишь взгляда одного из этих грозных воинов на поле боя достаточно, чтобы ввести врага в смятение. Один раз за бой, совершив движение за Полное действие, берсеркер может потратить очко Тёмной славы, чтобы заставить любых противников в поле зрения персонажа совершить **сложную (-10) проверку Силы воли**. В случае провала они получают штраф -20, на попадание по берсеркеру в следующем ходу. Этот штраф складывается с любыми другими штрафами и модификаторами.

Неостановимая ярость: даже до психохирургических операций ярость этих воинов поражала воображение, а после операции она позволяет совершать небывалые подвиги. В бою берсеркер может потратить очко Тёмной славы, чтобы либо предпринять встречную проверку Силы, чтобы проигнорировать успешное Парирование, против одной из его атак, либо предпринять одну **серьёзную (+0) проверку Выносливости** чтобы игнорировать эффекты урона, Оглушения, Усталости, или даже смерти на один раунд. Эту особенность можно использовать для того, чтобы не умереть, если выпавший критический результат предписывает смерть персонажа, но только один раз за бой.

Берсеркеры Кхорна начинают игру Преданными Кхорну и навсегда теряют вышеуказанные особые способности вместе с восемью очками каждой характеристики, если изменят свою Преданность.

что принести свою собственную жизнь Кхорну – такая же достойная жертва, как принести жизнь противника, ибо Кхорну неважно, чья кровь будет пролита.

Берсеркеры Кхорна не стремятся к власти, славе или богатой добыче – они лишь убивают во имя Хозяина черепов. Такой воин охотно сразится с любым, кто может сравниться с ним. Союзники должны постоянно следить за берсеркером, если сами не хотят стать жертвой Кровавого бога.

Берсеркеры Кхорна в Вихре

Бесчисленные банды и группы налётчиков в Вопящем вихре предлагают Пожирателю Миров множество возможностей утолить жажду насилия. Некоторые могут собирать силы, чтобы совершить набег на близлежащие имперские владения, в то время как другие сеют смерть среди жителей самого Вихря. В конечном счете, пока эти воины отдают кровавую дань, Кхорну нет дела, откуда течет кровь.

Ниже приведены некоторые примеры жизни, полной насилия, коей неизменно живут берсеркеры Кхорна.

Медный гладиатор: в Вопящем вихре существует множество видов гладиаторских боев, и берсеркер хорошо подходит для таких соревнований на аренах Кёрса и подобных ристалищах в других мирах. Этот воин обрёл смысл и цель в борьбе, его жизнь – это вечный цикл кровопролития, достойный настоящего воина. Однако, подобно примарху, который создал изначальных берсеркеров, такой воин может таить недовольство своим рабским положением или перерывами между боями. Таким гладиаторам нужны лишь обещания ещё более кровавых боёв, и они будут убивать своих противников, а потом уже заниматься всем остальным.

Вестник кровавых орд: все берсеркеры поклоняются Кхорну через убийство, но некоторые способны служить ещё большей цели. Предлагая души Кровавому богу, они надеются призвать его демонических слуг и драться вместе с ними. Возможная награда за такую бойню велика, и эти люди постоянно ищут более грандиозные и более ужасные способы принести людей в жертву своему делу.

Красная ярость: каждый берсеркер всегда стремится рвать и убивать, дабы заполучить покровительство Кхорна. Однако, некоторые давно перестали искать оправдания и теперь убивают не ради своего бога или чтобы смягчить свой гнев, а ради самого процесса. Для такого чудовища нет союзников или врагов, только потенциальные жертвы, и он не остановится ни перед чем, чтобы убить любого в поле зрения. Таких воинов используют лишь самые бесстрашные командиры, которые обычно считают их не столько бойцами, сколько опасным оружием, которое нужно направлять.

Космодесантники Повелителей Ночи

«Ты слышишь их крики? Чувствуешь их страх, их страдания? Знай смертный: мы придем за тобой!»

– уцелевшая вокс-передача с мёртвой колонии Нукс Хейвен, Травонт VI

В кошмарных глубинах Вопящего вихря обитает много ужасных существ. Немыслимые демоны и ужасающие монстры соперничают с жестокими пиратами и мерзкими ксеносами, дабы распространять смерть и разрушения по всему измерению и близлежащим имперским владениям. И всё же немногих из них боятся так космических десантников из Повелителей Ночи. Ещё до Ереси Гора этот легион довёл до совершенства искусство сеять ужас, раздор и панику, а спустя тысячелетия резни их жестокость и нечестивость достигли новых высот.

Эти космические десантники Хаоса – желанное дополнение к бесчисленным бандам Вопящего вихря. Многие сыны Кёрза используют это измерение как логово, из которой можно преследовать имперцев. Тут они объединяются с другими налётчиками, выбирая и выслеживая цели, которые наиболее соответствуют их садистским наклонностям. Тем не менее, Повелители Ночи не питают истинной преданности ни к Силам Хаоса, ни могущественным военачальникам Вихря. У них свой путь, и горе всем, кто считает иначе.

ИГРА ЗА КОСМОДЕСАНТНИКА ПОВЕЛИТЕЛЕЙ НОЧИ

Повелители Ночи – жестокие убийцы, которые с удовольствием запугивают врагов, прежде чем убивать их без пощады и сдержанности. Они жестоки, безжалостны и хладнокровны. Добычей Повелителей Ночи часто становятся уязвимые цели, а с несчастными жертвами они любят подолгу играть. Убивают они жестоко и медленно, смакуя боль и ужас на лицах своих жертв. Эти смертельные оргии устраиют не в честь богов Хаоса; Повелители Ночи убивают просто потому, что могут. Конечно, за их действиями могут скрываться и другие мотивы, но чаще всего этот мотив состоит только в том, чтобы омыть свои перчатки в крови.

Повелители Ночи – ветераны бесчисленных военных походов и завоеваний, неизменно сопровождавшихся террором. Каждый из них сведущ в искусстве психологической войны, молниеносных набегов и засад, призванных сломать боевой дух врага, сделав его лёгкой добычей для развращённого легиона. Обманные и фланговые атаки, ночные рейды и тайные операции позволяют застать силы врага врасплох. Повелители Ночи часто предпочитают прыжковые ранцы, которые позволяют им быстро и неожиданно нести смерть с небес, прежде чем исчезнуть во тьме.

Нападая, космодесантник Хаоса сделает все возможное, чтобы посеять страх среди своих противников. Он может совершать ужасные показательные убийства и казни, расправляться с окружёнными охраной командирами, убивать мирных жителей, украшать доспехи ясно видимыми символами смерти и транслировать передачи, предназначенные внушить страх тем, кто их слышит. Тем не менее, эти практики остаются лишь средством, гарантирующим, что Повелители Ночи смогут удовлетворить гораздо более ужасную тягу.

Прежде всего они хотят убивать и получают огромное удовольствие от истребления беззащитных и беспомощных. Они не наслаждаются битвой, и часто избегают серьёзные противников, вместо этого нападая на того, кто не сможет сопротивляться. Каждая расправа Повелителей Ночи над своими жертвами становится новым жутким примером того, какая судьба ожидает тех, кто станет жертвой легиона.

Космодесантники Повелителей Ночи часто нанимаются в банды и пиратские шайки в обмен на добычу и возможность терзать беспомощных защитников. Некоторые совершают набеги сами, если это больше соответствует их потребностям, способностям и тактике, что уравнивают их шансы против превосходящих сил врага. Ходят даже рассказы об одиноких космодесантниках, терроризирующих целые ульи и ставящих эти могущественные города на колени. Стоит помнить, что Повелителям Ночи неведома чести – они могут перейти на другую сторону прямо во время битвы или коварно напасть своих бывших союзников.

Легион не предан ни одной из Сил Хаоса и считает фанатизм слабостью. Вместо веры, легион объединяет любовь к убийствам и испуганной, беззащитной добыче. Хотя они не служат ни одному Богу Хаоса,

Космодесантник Хаоса Повелителей Ночи

Повелитель Ночи должен быть Космодесантником Хаоса

Бонус к характеристикам: Повелители Ночи получают +5 к Силе и Силе воли, 15 очков Порчи, +9 единиц Тёмной славы.

Стартовые умения: Акробатика, Бдительность+10, Коммерция или Выживание, Обыденное знание (Война и одно на выбор), Обман, Уклонение +10 или Парирование +10, Запретное знание (Ересь или Пираты), Запугивание, Запугивание +10 или Проницательность, Управление (Аэронавтика), Безопасность или Скрытность, Техпользование.

Особенности: Ночное зрение.

Стартовые таланты: Древний воин, Ледяное сердце, Контратака или Неистовый натиск или Парное оружие, Всё видавший, Молниеносные рефлексы, Паранойя, Раптор или Нокдаун, Верный удар или Орлиный глаз.

Стартовое снаряжения: легионный силовой меч или легионный цепной меч, две легионных фраг-гранаты, две легионных крак-гранаты или два подрывных заряда или одна мельта-бомба.

Раны: 15+1к5

Особые способности

Призрачный охотник: Повелители Ночи славятся умнеием изнурять добычу, действуя под покровом тьмы и в других неблагоприятных условиях. Все штрафы на попадание по космодесантнику Повелителей Ночи, связанные с плохой видимостью, а также все бонусы к проверкам Скрытности, что космодесантник получает в бою благодаря плохой видимости, увеличиваются на 20.

Тактика террора: космодесантники Повелителей Ночи – одни из самых страшных врагов Империума Человечества. Они специализируются на запугивании врагов ужасающими видами бойни и приёмах психологической войны, и способны повергнуть в панику даже самых стойких. Повелитель Ночи может потратить очки Тёмной славы, чтобы наделить себя и своих союзников особенностью Страх (максимум 4) до конца игровой встречи1. Для получения каждого уровня Страха необходимо потратить два очка Тёмной Славы, затем два дня подготовки и пройти **тяжёлую (–20) проверку Запугивания**. Мастер может изменить сложность в зависимости от действий Повелителя Ночи, а также потребовать дополнительных проверок в зависимости от обстоятельств.

Космодесантники Хаоса Повелителей Ночи начинают игру как Неприсоединившийся.

Повелители Ночи регулярно вступают в союз с «идейными» последователями Хаоса.

Несмотря на садистскую натуру, космодесантники Повелителей Ночи остаются ценными участниками любого союза. Мастерство позволяет им быстро громить противников и создаёт репутсцию грозных и свирепых убийц. Однако вождь такого союза всегда должен быть начеку, ибо всегда рискует стать следующей жертвой этих великолепных и коварных маньяков.

Повелители Ночи в Вихре

Многие Повелители Ночи отправляются в Вопящий вихрь, желая перевооружиться и собрать снаряжение для последующих набегов в имперское пространство, а также чтобы объединиться с другими еретиками и налётчиками. Другие видят в Вопящем вихре новые охотничьи угодья, где каждый мир представляет собой уникальную и сложную среду для проверки их порочных навыков. Какой бы ни была причина, Повелитель Ночи здесь находится в окружении себе подобных и справедливо опасается окружающих. Ниже приведены некоторые примеры жизни свирепых пиратов, коей неизменно живут Повелители Ночи.

Сакгрейвский ловчий: пустынные руины Сакгрейва – дом для многих пиратов и искателей сокровищ, которые укрываются в этих руинах от врагов и ищут легендарные богатства. Среди них есть и Повелители Ночи, прибывшие, чтобы воспользоваться стратегическими качествами планеты и рыскать в руинах в поисках артефактов. Сакгрейвские ловчие обитают в ужасных подземных хранилищах планеты, по тоннелям которых скрытно перемещаются и из которых совершают неожиданные нападения. Они полагаются на отточенную тактику и шёпот чудовищ, доносяшийся из тьмы, что помогают держать соперников в постоянном страхе.

Налётчики Зловещего ока: одна из множества пиратских банд Вихря прославилась совсем недавно. Это Зловещее око – она известна тем, что устраивает засады и предпочитает быстрый и жестокий абордаж. Корабли Ока украшены шипами и трофеями прошлых завоеваний, а на красном и тёмно-синем корпусе отчетливо видны изображения огромного ярко-жёлтого глаза. Эти пираты никогда не оставляют выживших, и говорят, что на лицах их жертв лишь застывший ужас. О том, свидетелями чего они стали, можно только догадываться, поскольку с судна жертвы забирают все пикт-записи и глазные яблоки жертв.

Ужас ночи: По всему Вихрю обитает множество ужасных существ и демонов, рыщущих во тьме. Эти монстры печально известны тем, что оставляют своих жертв разорванными в клочья, жестоко искромсанными или выпотрошенными, а на их искажённых лицах навсегда застывают гримасы ужаса. Присутствие такой угрозы в городе может привести к беспорядкам и панике – вокруг начнутся волнения и грабежи, а повсюду будут разноситься мольбы о пощаде. Немногие выжившие часто вспоминают немигающие, чёрные глаза и жестокий смех, перекликающийся с криками умирающих.

Морозный отец Ксурунта

«В прошлом сезоне я убил онира двадцати пядей в длину всего тремя ударами топором. Я не верю, что вы осмелились бы выйти против такого зверя».

– Гарвисна, морозный отец Хотурнсн

Ксурунтские племена – ксуры – постоянно кочуют по обширным прериям планеты, стремясь поработить и покорить другие племена, с которыми сталкиваются. Жизнь здесь сурова и начинается с того, что каждый с самого раннего возраста учится ездить на ксурунше. Эта всепланетная борьба за господство продолжается до зимы, когда ксуры сосредотачиваются на выживании или ритуальном поклонении своему кровавому богу Бафтару подле одного из его идолов.

Иногда на Ксурунте возвышается поистине великий вождь, сплотивший вокруг себя несколько племён и готовый вести их в зимний поход. Таких вождей называют «сакантами» или «морозными отцами» – в ксурах они пользуются огромным уважением. Это боговдохновлённые и опасные противники, поэтому многие военачальники стремятся завербовать таких воинов обещаниями черепов и славы.

Игра за морозного отца Ксурунта

Морозные отцы Ксурунта – опытные бойцы, привыкшие к постоянным сражениям на родной планете. Благодаря умениям, решимости и отваге они стали вождями племён и заслужили право вести своих воинов в зимние битвы. Это упрямые, своенравные и яростные бойцы, на которых сложно повлиять, но можно положиться. Морозный отец может быть и женщиной, так как, ксуры уважают силу независимо от пола, а до точности названия им дела нет.

Честь стать морозным отцом предоставляется только тем, кому Бафтар даст шанс проявить себя в это опасное время. Говорят, что эти воины получают от божества видения смерти и битвы, побуждающие их безжалостно резать и убивать; ходят даже рассказы о том, как морозные отцы сходят с ума из-за того, что не могут выплеснуть безудержное желание убивать.

Честь зимнего похода даётся нелегко, потому что зима – опасное время, но набег в эти месяцы считается одним из величайших испытаний, что требует Бафтар. Любой, кто выжил в такой кампании, становится грозным и уважаемым воином, а её командир считается удостоенным особой благосклонностью ужасного повелителя Ксура.

Каждый морозный отец с ранних лет привык к битвам. На Ксурунте невозможно дожить до зрелого возраста и не стать опытным и закалённым бойцом, регулярно испытывающим себя на полях брани. Фланговая атака, предшествующая дождю из стрел, затем яростная и решительная рукопашная – так обычно проходят сражения на Ксурунте, и каждый морозный отец наслаждается рукопашной схваткой, видя в ней подлинное испытание своих способностей. Встречаются и такие, что зарабатывают свой титул пред самим Бафтаром на зимних испытаниях – верный признак мастерства и большого будущего для молодого воина.

Морозные отцы – искусные наездники на легендарных ксуруншах, огромных гроксоподобных тварях, которых почитают все племена. Эти чешуйчатые существа – любимое верховое животное всех ксурцев, что служит им живым тараном с мощными мускулами и острыми рогами. Уход за ксуруншем – одна из самых важных задач для морозного отца, и большая часть добытого ими золота, драгоценных камней или доспехов украшает их избалованных и прославленных скакунов. Морозный отец видит в своём скакуне будущую легенду, что создают его подвиги.

Морозные отцы считают воинское умение и отвагу непременными признаками достойного воина и вдохновляющего вождя. Они часто пытаются превзойти окружающих в бахвальстве своей храбростью и мастерством и доказать их делом. Эти попытки зачастую крайне безрассудны, но морозные отцы всегда жаждут новых возможностей проявить себя.

Тяжёлая жизнь на равнинах Ксурунта привила каждому отцу практичность и находчивость. Большинство избегает украшений и тяжёлых доспехов, за исключением полированных черепов побеждённых врагов, которые в ксурах ценят больше, чем любую валюту. Они также всегда ищут где бы помародёрствовать, предпочитая увесистое и надёжное холодное оружие стрелковому.

Морозные отцы не терпят неудач и смотрят на трусов и слабаков как на никчёмный сброд, пригодный только в рабы, что копаются в шахтах или занимаются другим трудом, недостойным настоящего воина. К колдунам и ведьмам они относятся с недоверием и презрением и полностью избегают их, если в том нет крайней необходимости.

Морозные отцы привыкли командовать сами и зачастую игнорируют приказы, если только отдавший их не проявил себя или стал одним из легендарных «железных владык». Если военачальник будет признан достойным, то он найдет в морозном отце умелого и смертоносного воина, готового покинуть свой народ и планету в надежде на большую славу и битву. Однако, если представится возможность, морозный отец с готовностью попытается вернуть себе командование.

Морозный отец Ксурунта

Морозный отец должен быть человеком.

Бонус к характеристикам: морозный отец Ксурунта получает +5 к Силе, +5 к Ближнему бою, +3 к Силе воли, +3 Общительности, +15 очков Порчи и +9 единиц Тёмной Славы.

Стартовые умения: Атлетика, Атлетика +10 или Акробатика, Бдительность, Бдительность +10 или Запугивание +10, Командование, Командование +10, Обыденное знание (Ксурунт), Уклонение, Уклонение +10 или Парирование +10, Запугивание, Языкознание (Ксурунтский), Навигация (Планетарная), Парирование, Учёное знание (Оккультизм), Скрытность, Выживание, Выживание +10.

Стартовые таланты: Аура власти, Боевая ярость или Быстрая атака, Яростный натиск, Кошачье приземление или Боевое чутье, Мастер рукопашной, Плечом к плечу или Обезоруживание или Нокдаун, Неистовство, Неистовый натиск, Могучий слуга (это должен быть ксурунш, см. стр. 113) , Верный удар, Это просто царапина или Стальные нервы или Непоколебимая воля, Всё видавший, Молниеносные рефлексы, Связи (Ксур), Презрение к слабакам, Быстрое выхватывание, Сопротивление (Холод, Страх), Владение оружием (Простое, Твердотельное).

Стартовое снаряжение: двуручное оружие хорошего качества с монозаточкой или топор отличного качества или меч отличного качества с мнозаточкой, копьё хорошего качества, лук хорошего качества и тридцать стрел с монозаточкой, нож отличного качества с монозаточкой, доспех из звериного меха, 1к5+3 трофейных черепа.

Раны: 11+1к5

Особые способности

Великая бравада: блеснуть своим мастерством и отвагой перед врагом на Ксурунте считается необходимым для воина, и подобную браваду встречают с большим уважением. Морозные отцы пользуются этим, чтобы вдохновить своих воинов и напомнить о своём положении. Когда морозный отец проходит хотя бы **тяжёлую (–20) проверку** Силы или Ловкости или **очень тяжёлую (–30) проверку Страха** во время боя, он получает +10 ко всем проверкам Командования до конца боя. Если при этом морозный отец не потратит очко Тёмной славы, то получит дополнительное очко Тёмной славы, которое исчезнет в конце боя.

Видения смерти: божественные видения Бафтара – это одновременно и благословение, и проклятие, которое постепенно разрушает рассудок. Морозный отец может потратить очко Тёмной славы, чтобы впасть в Неистовство за Свободное действие. При этом он также получает бонус +5 к Ближнему бою, Силе, Выносливости и Силе воли.

Однако каждые два дня, в течение которых отец не убил ни одного достойного противника, он должен проходить **рутинную (+20) проверку Силы воли**, чтобы избежать накопительного штрафа -5 к Интеллекту, Восприятию и Общительности, который сохраняется, пока морозный отец не совершит достойное убийство. Чтобы противник считался достойным, показатель Ближнего боя отца не должен превосходить таковой у противника более чем вдвое. Каждый дополнительный день после первых двух увеличивает сложность проверки Силы воли на один уровень.

Морозный отец Ксурунта начинает игру Принадлежащим Кхорну.

Морозные отцы Ксурунта в Вихре

Морозный отец, который покидает Ксурунт, быстро осваивается в Вопящем вихре. Некоторые виды оружия и устройств, которые используют слуги Хаоса, могут быть ему чуждыми, но основные убеждения (такие как право сильного помыкать слабым), бесконечно знакомы ксурцам. За долгие годы войн и правления собственным племенем морозный отец научился ставить себя над окружающими, и неважно, какие трусливые приёмы будут использованы против него. Те, кому удается полностью приспособиться к дикости Вихря, становятся очень опасными и необычными воинами, полагающимися больше на собственные мышцы, чем на ненадёжные технологии, и быстро пополняют свою коллекцию черепов. Бафтар во всех своих обличьях, несомненно, наблюдает за своими верными сыновьями, независимо от того, по каким странным землям тот ступает.

Ниже приведены примеры предысторий, которые могут привлечь внимание Бафтара и Тёмных богов к морозному отцу.

Избранный Бафтара: в зимние месяцы военачальники самых могущественных племен, пользующиеся честью разбить лагерь вокруг одного из идолов Бафтара, проводят ритуальные бои, обряды и жертвоприношения, в попытках добиться благосклонности своего бога. К весне другие ксуры справедливо опасаются нескольких оставшихся воинов, зная о легендарной ярости и тёмных дарах, которыми те наделены. Говорят, что вожду своих избранные Бафтар дарует и особую милость.

Освобожденный: под Ксурунтом лежит целый лабиринт пещер и туннелей, где обитают маленькие человекоподобные свартлинги, творцы жутких ониров. Свартлинги часто берут людей в плен, в качестве рабов или для жертвоприношений, что помогают им приводить в действие их тайные планы. Побег из подземелий и возвращение на безлюдную поверхность Ксурунта – предмет гордости для любого воина, оказавшегося в заточении внизу.

Городской обитатель: ксуры с суеверным страхом смотрят на руины древних городов, усеивающих равнины их планеты. Однако есть воины, которые начинают свою взрослую жизнь, отправляясь в эти города, где выживают целый сезон. Что на самом деле стало причиной разрушения стольких городов, остается загадкой, как и ужасы, которые ждут молодого воина на этом пути.

Хим-охотник Мессии

«Неизменённое человеческое тело – вещь хрупкая. Будьте уверены, что при таких обстоятельствах и без физической аугментации смерть наступит в течение пятнадцати циклов».

– магос Биологис Гормал Винктал, примерно за тридцать два стандартных цикла до смерти от рук неизвестного нападавшего.

Жители Мессии обитают в заражённом, грязном и крайне негостеприимном для человека мире; тем не менее, люди пустили здесь корни, выстроив города-близнецы на полюсах. Жизнь там сложна и сильно зависит от экспедиций, которые постоянно прочесывают искалеченные пустоши Мессии в поисках драгоценного прометия. Такие экспедиции набирают из самых выносливых жителей Мессии, и именно там появляются хим-охотники.

Хим-охотники – ветераны неумолимой пустыни Мессии, предлагающие буровым баронам свои бесценные услуги налётчиков и охранников. Они непревзойденные наездники и застрельщики, их часто можно увидеть верхом на боевых мотоциклах или цепляющимися за буровые машины и наблюдающими за блуждающими ордами мутантов. Большинство мессианцев считает их в лучшем случае смельчаками, а в худшем – самоубийцами. Тем не менее, нельзя отрицать, что хим-охотники – опытные выживальщики и ценное дополнение к любому отряду.

ИГРА ЗА ХИМ-ОХОТНИКА МЕССИИ

Хим-охотники – опытные и смертоносные убийцы, которые привыкли выживать, несмотря на трудности. Они часто бывают безбашенны и безрассудны и, похоже, мало заботятся о последствиях своих действий. Эти кочевники дорого продают свои услуги наёмников и проводников – на Мессии это обычно означает, что они работают на пресловутых буровых баронов. Также охотники известны как опытные механики, большинству из которых приходится разбирать и ремонтировать свои машины в довольно безумных обстоятельствах.

Несмотря на множество трудностей, жизнь в экспедиции предлагает большую степень свободы от пребывающих в постоянном упадке городов Мессии. Хим-охотники наслаждаются открытыми пространствами и ощущением независимости, предоставляемым их положением в конвое, и часто считают опасности частью работы. Такая жизнь привлекает в пустоши как мужчин, так и женщин, обещая удачу и независимость.

В выжженных пустошах хим-охотники постоянно подвергаются воздействию всевозможных загрязняющих веществ и токсинов, так что выжившие становятся устойчивы к таким химическим веществам. Однако эти люди также страдают от уникального отравления, которое делает их зависимыми от тех самых соединений, которые поражают их тело. Точная природа этого токсина неизвестна; некоторые, предполагают, что он может быть связан с явлением, которое порождает бродячие орды мутантов. Эта смесь усиливает жизненно важные функции субъекта с каждой дозой, что приводит к усилению агрессии и мышечной функции. К сожалению, тело в итоге берёт своё – чрезмерное употребление чревато сердечной недостаточностью и смертью. Однако хим-охотники готовы на такой риск, если он может помочь в битве.

Постоянные опасности также способствуют применению боевых наркотиков и стимуляторов, которые хим-охотники считают совершенно естественным способом повысить свой потенциал. Однако изменённая физиология делает хим-охотников крайне устойчивым к таким препаратам, отчего им требуются повышенные дозы. В результате многие страдают от жестоких приступов самоубийственной ярости, психической нестабильности, видений, потери самообладания и других последствий систематического употребления наркотиков.

Хим-охотник забывает о своих страданиях лишь в бою – прилив адреналина перед лицом опасности и угроза жизни позволяют забыть о психологических и эмоциональных проблемах. Фактически, многие хим-охотники принимают свою психологическую нестабильность и используют её, чтобы сражаться ещё яростнее, уступая низменным инстинктам. Для этих наёмников осторожность – пустая трата времени, потому что жизнь коротка, и все они уже мертвы.

Но даже без своих препаратов хим-охотники – жестокие и бессердечные убийцы. Взросление на Мессии рождает веру в то, что выживают только сильные, а слабые существуют лишь для того, чтобы обременять сильных, служить сильным или становиться жертвами их развлечений и грабительских набегов. Жизнь в пустошах – это непрерывная борьба за существование, определяемая конфликтами с окружающей средой, мутантами и другими экспедициями. Убийство обеспечивает выживание и, в случае набега на другие караваны, также часто приносит и добычу. Хим-охотники прагматичны – они предпочитают лобовые атаки или простые, жестокие манёвры. Это авантюристы, мародёры и головорезы, которые легко прибегнут к любой тактике, способной дать преимущество. Честь ничто для хим-охотника, поскольку труп есть труп, каким бы образом он не стал трупом.

Хим-охотник Мессии

Хим-охотник Мессии должен быть человеком.

Бонус к характеристикам: хим-охотники получают +5 к Дальнему или Ближнему бою, +5 к Силе или Выносливости, и +5 к Восприятию, +15 очков Порчи и +9 единиц Тёмной славы.

Стартовые умения: Акробатика или Атлетика +10, Атлетика, Бдительность, Бдительность +10, Коммерция или Проницательность, Обыденное знания (Мессия, Техника), Уклонение, Запретные знания (Мутанты, Археотех) или (Пираты), Языкознание (Мессианский), Навигация (Планетарная), Управление (Наземная техника), Управление (Наземная техника) +10, Парирование, Запугивание, Уклонение +10 или Парирование +10, Безопасность или Скрытность, Выживание, Выживание +10 или Техпользование +10, Техпользование.

Стартовые таланты: Яростный натиск или Уличный боец или Кулачный боец, Ледяное сердце, Контратака или Неистовый натиск или Это просто царапина или Стальные нервы, Ненависть (Мутанты), Всё видавший, Молниеносные рефлексы, Чуткий сон, Быстрое выхватывание, Быстрая перезарядка, Сопротивление (Яды), Владение оружием (Цепное, Лазерное, Простое, Твердотельное), Верный удар или Орлиный глаз или Меткий стрелок, Разоружение или Нокдаун, Ритуал освобождения.

Стартовое снаряжение: автоган или лазган хорошего качества, автостаб хорошего качества или стаб-револьвер отличного качества, цепной меч или цепной топор хорошего качества, нож хорошего качества, магнокль, инъектор, респиратор или противогаз среднего качества, два магазина для каждого оружия.

Раны: 12 + 1к5

Особые способности

Закоренелый наркоман: хим-охотники так часто сталкиваются с токсинами, что их тела стали довольно устойчивыми. Бонусы к проверкам умений, что приносят наркотики и стимуляторы, повышаются на +10, бонусы характеристик – на +1, а при определении продолжительности действия препарата игрок может бросить дополнительную кость. Увы, нужная хим-охотнику доза настолько велика, что персонаж получает штраф -10 к проверкам Силы воли, предпринятым чтобы противостоять зависимости. Доступность у дозы препарата для хим-охотника равна Доступности у обычной дозы такого препарата.

Вкус дома: хим-охотники зависимы от уникального сочетания веществ, которые они научились комбинировать или синтезировать методом проб и ошибок. Доза сырья для изготовления такого химиката имеет Обычную доступность, а изготовление занимает один час. Каждая доза препарата дает хим-охотнику особенности Сверхъестественная Сила (+1) и Сверхъестественная Выносливость (+1) на 2к10 минут. Две дозы одновременно также дают талант Неистовство, но для этого требуется **рутинная (+20) проверка Выносливости** – провалив её, персонаж иолучит 1к10 единиц энергетического урона. Каждая последующая доза налагает накопительный штраф -10 к этой проверке. Этот препарат опасен для других и причиняет 2к10 единиц энергетического урона со свойством Отравленное (3), если они его употребят.

Хим-охотники Мессии начинают игру как Неприсоединившийся

Хим-охотники легко присоединяются к бандам, которые предлагают им уйти с их адской планеты. Некоторые считают, что могут даже найти лекарство от своей зависимости или стимулятор, который избавит от всех забот, в то время как другие стремятся только к грабежу. Как бы то ни было, военачальник, договорившийся с хим-охотником, получает в свою свиту опытного налетчика и беспрекословного убийцу.

Хим-охотники Мессии в Вихре

Покинув Мессию, хим-охотник легко может занять свое место среди множества банд налётчиков и пиратов, разбросанных по всему Вихрю. Обычно они присоединяются к шайкаи, соблазнившись обещания роскоши, в которой они никогда не жили на Мессии, экзотических новых стимуляторов и оружия – зачастую этого достаточно, чтобы сохранить их верность. Как бы то ни было, хим-охотники и их подстёгнутые наркотиками таланты всегда в большой цене.

Ниже приведены некоторые примеры прошлого, побуждающего жителей Мессии выбрать стезю хим-охотника.

Достойный Меконты: рабы, достаточно способные, чтобы выжить на аренах Меконты, получают возможность присоединиться к одной из многочисленных экспедиций города и, в будущем, получить гражданство. Тем не менее, многие участники экспедиций, увидев жизнь за пределами Меконты, предпочитают не возвращаться, пока это возможно. После многих лет странствий по пустошам самые выносливые часто становятся хим-охотниками, заплатив высокую цену за тоску по свободе.

На мели: корабли, потерянные в Варпе, нередко попадают в Вопящий вихрь, далеко от пункта назначения, а некоторым не везёт ещё больше, и они врезаются в бесплодную Мессию. Те, кто выживает после самого столкновения, в скором времени будут вынуждены противостоять многочисленным опасностям планеты – им придётся убивать, есть человечину и идти на иные крайние меры. Любой, кому удается достичь цивилизованных мест, становится уважаемым человеком и быстро обнаруживает, что его навыки пользуются большим спросом – с таким опытом выживания в пустошах, вполне можно стать хим-охотником.

Пустынный налётчик: пустоши Мессии – дом для многих буровых кланов, которые выживают, либо грабя другие экспедиции, либо продавая свою добычу и прометий тому, кто больше заплатит. Когда встречаются два буровых клана, их установки сталкиваются, как титанические звери, и конфликт часто заканчивается тем, что один из кланов лишается своего важнейшего снаряжения. Выжившие клановцы часто совершают набеги на другие буровые установки, обнаружив, что легче отобрать то, что они хотят у бывших конкурентов, чем начинать экспедиции заново. Эти набеги – печальное напоминание буровикам о том, что их следующая экспедиция также может закончится тем же.

Кровавые клинки

"Пиломечи и топоры! Разорвите их на части!"

- Митр, повелитель кровавых убийц

Будучи богом войны и покровителем бесконечной бойни, Кхорн упивается способностью человека бесконечно создавать всё новые и всё более жестокие методы убийства друг друга. Простая дубина, лезвие с вращающимися зубьями, топор, горящий варп-огнем, оружие, которое может лёгким движением отсечь голову человеку или сжечь его кожу – всё это просто топливо для силы Кхорна. В таком жестоком и адском месте, как Вопящий вихрь, определенно нет недостатка в оружии или способах убийства, и потому Кхорн очень доволен и сыт.

Этот раздел описывает множество свирепых видов оружия и нечестивых артефактов, которые можно найти в Вопящем вихре. Большая часть того, что вы найдёте на этих страницах, связана с Кхорном, Кровавым богом, а также с мирами в Вихре, где он имеет наибольшее влияние. Многие из них исключительно редки или практически уникальны для Вихря, и еретикам, которые стремятся идти по залитому кровью пути Кхорна, неплохо было бы обзавестись этими сокровищами резни при первой же возможности.

Стрелковое оружие

"Цель в зоне видимости. Триста метров. Кхорн, направь мой выстрел. Кровь Кровавому богу!"

– Эзеррин Ят, убийца из Кровавой клятвы

Избегая трусливого колдовского искусства, последователи Кхорна должны полагаться на более приземлённые орудия разрушения, чтобы уничтожать своих врагов на расстоянии. Кхорн может предпочитать, чтобы его последователи сражались и умирали в пылу и безумии ближнего боя, но любой череп, поднесённый Кровавому богу, достоин его внимания.

Паровая пушка

Boiler Cannon

Простая конструкция, встречающаяся на многих низкотехнологичных мирах по всему Вихрю, паровая пушка состоит из большого резервуара и источника питания, а также грубой канальной трубы, испускающей поток раскаленного добела токсичного пара. Она не только сжигает кожу, но и обжигает лёгкие отвратительными смесями ядов.

Комбинированное оружие

Combi-weapon

Комбинированное оружие обычно состоит двух частей – основной (болтера) и второстепенной. Последнее имеет профиль, соответствующий профилю обычной версии, за исключением того, что величина его магазина уменьшена до 1. Владелец может стрелять из болтера или дополнительного оружия во время своего хода, но не одновременно из обоих.

Комби-огнемёт

Combi-Flamer

Эти универсальные устройства – самое распространенное комбинированное оружие в Вопящем вихре. Оно позволяет стрелку справиться с целыми полчищами легкобронированной пехоты, когда одной скорострельности болтера недостаточно.

Комби-мельта

Combi-Melta

Комби-мельты позволяют владельцам один раз поразить врага потоком перегретого газа, способного мгновенно расплавить практически любую броню. Это всего один выстрел, но когда на стрелка движется что-то большое и бронированное, он может означать разницу между жизнью и смертью.

Комби-плазма

Combi-Plasma

Обычные недостатки большинства комбинированного оружия, способного выстрелить лишь один раз, идут на пользу этому его виду, поскольку боеприпасы обычно у неё заканчиваются раньше, чем оружие сможет перегреться и убить стрелка.

Легионное комбинированное оружие

Легионное комбинированное оружие превосходит предназначенное для смертных качеством и мощностью. Оно считаются легионным оружием (и, таким образом, соответствует всем правилам, касающимся не-космодесантников, владеющих легионным оружием), и совместимо с легионной терминаторской броней.

Таблица 2-1: Стрелковое оружие

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Паровая пушка	Тяжёлое	20 м.	О/–/–	3к10 Э	0	10	3 ПД	Перегревающееся, Примитивное (7), Распыляющее, Отравленное (3)	30 кг.†	Обычное
Комбинированное оружие ††	Лёгкое	100 м.	О/3/–	1к10+5 В	4	24	ПД	Разрывающее	18 кг.	Чрезвычайно Редкое
Легионное комбинированное оружие ††	Лёгкое	100 м.	О/3/–	1к10+9 В	4	24	ПД	Разрывающее	25 кг.	Чрезвычайно Редкое
Орудие поддержки Mk. IV «Молотильщик»	Тяжёлое	120 м.	–/–/6	1к10+5 Р	0	200	2ПД	Разрывающее, Примитивное (8), Калечащее (2)	23 кг.†	Скудное

†Включает в себя вес ранца для боеприпасов/топлива

†† В таблице указан профиль болтера, что служит основной частью комби-оружия. Вспомогательное вооружение имеет Скорострельность О/–/– и магазин равный 1. И все остальные свойства такие же как в профиле соответствующего оружия (плазмаган, мельтаган, огнемёт).

Орудие поддержки Mk. IV «Молотильщик»

Mk. IV Thresher Support Gun

Якобы местный вариант штурмового стаббера, орудие поддержки Mk. IV «Молотильщик» паттерна «Эхон» чаще всего встречается среди буровых экспедиций на Мессии. Такой пулемёт, прикреплённый к боковым сторонам буровых установок, а также установленный на лёгких машинах, становится отличным оружием для сдерживания толп и обеспечивает безопасность буровых бригад уже много поколений. «Молотильщики» используют те патроны, что возможно изготовить на Мессии. Они вряд ли пробьют надёжную броню, но могут справиться с мутантами, что рыщут по поверхности планеты.

«Молотильщик» предназначен для использования с ранцем для боеприпасов или установки на транспортном средстве. Как правило, они ведут огонь необычными или трофейными боеприпасами, что в ходу на Мессии. Бросок Приобретения, предпринятый для получения самого «Молотильщика» приносит и достаточно патронов, чтобы заполнить ранец.

Холодное оружие

«Ты глупец! Ты действительно веришь, что этот грубый топор может превзойти лучшее оружие с Выработок? «

- Мастер клинков Саната, за несколько мгновений до собственного обезглавливания

Кхорна не волнует, чья и как льётся кровь, но угоднее всего ему слуги, проливающие её с помощью бесконечного множества холодного оружия, заполняющего каждый уголок Вопящего вихря. От самодельных кинжалов до массивных двуручных цепных мечей – в Вихре больше разновидностей оружия ближнего боя, чем миров, оказавшихся в его хватке.

Всё описанное ниже оружие – одноручное, если не указано обратного.

Булава-костолом

Bonecrusher Mace

Такая булава – титаническое оружие, потрясающее своей убойностью. Костолом длиннее большинства людей. Ударная часть булавы потрескивает от энергетического поля низкой мощности, которое включается при замахе и высвобождает свою силу в виде ударной волны, которая может отправить противников в полёт.

Еретик, вооруженный такой булавой, может попытаться атаковать всех в радиусе двух метров за одно действие «Атака всеми силами». При это обычный бонус +30, предоставляемый этим действием, снижается до +10, а еретик должен пройти проверку Ближнего боя против каждой цели, которую он пытается поразить. Это двуручное оружие, хотя еретики в терминаторской броне (человеческой или легионной) могут использовать её одной рукой.

Таблица 2-2: Холодное оружие

Название	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Булава-костолом	2 м.	1к10+12 У	4	Оглушающее (2), Силовое поле, Громоздкое	16 кг.	Чрезвычайно редкое
Двуручный цепной топор паттерна “Кастир”	-	2к10+5 Р	3	Громоздкое, Разящее (2), Разрывающее	18 кг.	Очень редкое
Цепной молот	-	2к10+6 Р	4	Оглушающее (2), Громоздкое, Разрывающее	20 кг.	Очень редкое
Цепное копьё	-	1к10+3 Р	3	Разрывающее	7 кг.	Скудное
Цепной меч «Железный Клык»	-	1к10+3 Р	3	Оглушающее (0), Разрывающее, Несбалансированное	12 кг.	Чрезвычайно редкое
«Руки-клинки»	-	1к10 Р	0	Примитивное (7), Разрывающее	3 кг.	Очень редкое
Кёрсианский тяжёлый щит	-	1к10 У	0	Примитивное (6), Громоздкое	12 кг.	Очень редкое
Кёрсианский трезубец	3 м.	1к10+1 Р	1	Примитивное (8), Сбалансированное	7 кг.	Очень редкое
Ржавая сеть	6 м.	1к5 Р	0	Громоздкое, Калечащее (2), Гибкое, Неточное, Обездвиживающее (3) †	4 кг.	Редкое
Серповидный меч	-	1к10 Р	2	Сбалансированное	2 кг.	Чрезвычайно редкое
Копьё погонщика	3 м.	1к10+2 Р	1	Примитивное(7), Несбалансированное, Шоковое	4 кг.	Обычное
Гладиаторская сеть	3 м.	1к5 Р	0	Гибкое, Обездвиживающее (2) †	3 кг.	Обычное
Рунический щит	-	1к10 У	0	Разрывающее, Осквернённое, Защитное	7 кг.	Почти уникальное
Рунический меч	-	1к10 Р	2	Разрывающее, Осквернённое, Сбалансированное	3 кг.	Почти уникальное
Воющий топор	-	1к10+2 Р	0	Громоздкое, Примитивное(8)	3 кг.	Обычное

† Только при броске

ДВУРУЧНЫЙ ЦЕПНОЙ ТОПОР ПАТТЕРНА “КАСТИР”

Castir-pattern chain great axe

Этим огромным и тяжёлым оружием обычно пользуются только невероятно сильные или самые фанатичные еретики. Большинство таких топоров – двусторонние. В них встроены два независимых цепных «лезвия», предназначенные для нанесения широких ударов с большим замахом. Сила этого грозного оружия настолько велика, что мало кто может устоять против него, и враги разлетаются, как щепки. Это двуручное холодное оружие. Персонаж должен иметь бонус Силы 4 или выше чтобы использовать этот топор.

ЦЕПНОЙ МОЛОТ

Chain hammer

Мало кто, кроме зверей с арен Кёрса, способен поднять это оружие, не говоря уже о том, чтобы использовать его в бою. Оно сочетает в себе пробивную силу двуручного молота с ужасным разрывающим действием цепного оружия. В его похожую на дубину ударную часть встроено несколько рядов вращающихся металлических зубов, что способны разрывать на части ту кашу, в которую превратиться плоть после удара. Это двуручное холодное оружие, требующее бонуса Силы 4 для использования.

ЦЕПНОЕ КОПЬЁ

Chain spear

Цепные копья сочетают в себе дальность поражения и смертоносность. На конце каждого из них есть длинные жужжащие зубья (иногда сделанные из заостренных зубов предыдущих жертв воина) которых достаточно, чтобы даже при лёгком касании цель превратилась в брызжущую кровью груду разорванной плоти. Это двуручное холодное оружие.

ЦЕПНОЙ МЕЧ «ЖЕЛЕЗНЫЙ КЛЫК»

Iron fang chains word

«Железный клык» разработан для того, чтобы позволить простым людям сравняться в смертоносности с легионерами. Цепной клинок такого оружия почти вдвое шире ообычного, мощность заплечного источника питания обеспечивает большую разрывную силу, а утяжеленное остриё позволяет наносить тяжёлые рубящие удары. Вес рюкзака с блоком питания включён в общий вес оружия.

ОРУЖИЕ С ГЛАДИАТОРСКИХ АРЕН КЁРСА

Kursian pit weapon

Кёрс – жестокий мир с гордыми традициями кровавых гладиаторских боёв. На его аренах мутанты, звери и прочие отбросы борются за превосходство и мгновения славы. Постепенно для гладиаторов было создано множество различных методов борьбы и появился класс оружия, существующий только на Кёрсе. В нём можно увидеть влияние коварных тёмных эльдар, поскольку жестокая ксенораса также проявляет большой интерес к кровавому спорту – порой они наблюдают за схватками, а иногда даже участвуют в них. Чтобы использовать любое оружие с арен Кёрса, еретик должен иметь талант Владение экзотическим оружием (Оружие арен Кёрса). Это обучение охватывает все типы оружия, перечисленные ниже, так как гладиаторы должны овладеть многими различными стилями сражений, чтобы сильнее впечатлить толпу.

«РУКИ-КЛИНКИ»

Bladehands

Эльдары, известные своей жестокостью и жаждой причинять боль, изредка появляются на аренах Кёрса как зрители и участники. Превосходство их оружия привело к появлению нескольких скверных подражаний, таких как «руки-клинки». Во многом похожие на перчатку гидры, руки-клинки – это грубое и почти всегда парное оружие. Их острые края могут нанести значительный урон, но малопригодны против брони.

КЁРСИАНСКИЙ ТЯЖЁЛЫЙ ЩИТ

Kursian Heavy Shield

На Кёрсе изготавливают много различных типов щитов – от простых кожаных баклеров, до величественных ростовых из редчайшего керамита. Кёрсианский тяжёлый щит, который выдают только самым перспективным бойцам, позволяет продолжать натиск, даже если весь торс скрыт за щитом. Он обеспечивает небывалую защиту в поединках один на один, что весьма желательно в местах, где достойная броня крайне редка.

Тяжёлые щиты обеспечивают +3 очка Брони корпусу и руке, в которой его держат, а также +3 очка Брони ногам и голове, если еретик использует действие Защитная стойка. Персонаж может стоять в Защитной стойке каждый раунд, тратя на это лишь Полудействие, и может выполнять действе Стандартная атака, не завершая или не отменяя Защитную стойку.

КЁРСИАНСКИЙ ТРЕЗУБЕЦ

Kursian Trident

Кёрсианский трезубец – непростое в применении оружие, что позволяет атаковать врагов на расстоянии. Его часто применяют в паре с ржавой сетью. Сам по себе трезубец отлично показывет себя в дуэлях, а настоящие мастера трезубца могут сражаться с несколькими противниками одновременно.

Кёрсианский трезубец Отличного качества оснащён небольшими генераторами, которые усиливают удары и придают ему свойство Шоковое.

РЖАВАЯ СЕТЬ

Slivernet

Изготовители сетей намеренно выбирают металл самого низкого качества – чем он ржавее, тем лучше. Тяжёлая и сложная в использовании примитивная сеть крайне опасна, поскольку зазубрины ржавого металла отламываются и застревают в коже жертвы, вызывая мучительную боль и занося инфекции, которые помешают бойцу в будущих схватках – если он конечно выживет.

СЕРПОВИДНЫЙ МЕЧ

Sickle sword

На ристалищах Кёрса используют много простых мечей и других клинков, но ни один из них не имеет такой же репутации, как серповидный. Чрезвычайно хорошо сделанные (по меркам Кёрса) серповидные мечи имеют на конце острый крюк, которым хорошо обученный боец может легко отражать наносимые удары и обезоруживать неосторожного противника.

Серповидные мечи дают +10 ко всем проверкам Парирования. Этот бонус складывается с тем, что приносит свойство Сбалансированное. Кроме того, если еретик наберёт три или более степени успеха в проверке Парирования, он может в качестве Свободного действия попытаться Разоружить своего противника, и выбить у него из рук то оружие, которое он успешно парировал (см. «Основную книгу правил Black Crusade», стр. 131, правила на Разоружение). На серповидные мечи Отличного качества часто нанесены тёмные руны, что приносят клинку свойство Осквернённое.

КОПЬЁ ПОГОНЩИКА

Lance-goad

Это трёхметровое оружие служит для управления ксурушами – крупными рептилиями, господствующими на поверхности Ксурунта. Каждый воин ксура учится использовать его, как во время верховой езды, так и во время кавалерийского боя. Наконечники этого копьеподобного оружия сделаны из редкого природного стекла, которое поглощает эмоциональную энергию гнева своего владельца. Когда они наносят удар, они также излучают взрыв ярости, достаточный, чтобы оглушить своих жертв или еще больше раззадорить ксурунша.

Гладиаторская сеть

Pit Net

Это простое оружие, обычно используемое в гладиаторских боях по всему Вихрю, – тяжёлая пласталевая сеть, используемая чтобы обездвижить врага или опутать его оружие. Его можно метнуть или использовать как кнут, а также сочетать с холодным оружием, которое используется для добивания беспомощного врага.

Рунический щит

Rune Shield

Очень редко демон может быть заключён предмете, не предназначенном для убийства – например, щите. Такие демоны сходят с ума, поскольку сам сосуд, в котором они обитают, не позволяет им убивать. Каждый миг бодрствования демон стремится освободиться, и если ему это удается, он обычно разрушает прежний дом с мстительной жестокостью, направленной на самых ненавистных врагов. В редких случаях щит продолжает существовать, покрытый чёрными шрамами от огня из самого Варпа, и часто несёт в себе отзвук злобы демоны, как если бы она навеки отпечаталась в щите. Рунический щит приносит +1 очко Брони корпусу и руке, в которой его держат. Эта прибавка увеличивается на X, где X равен бонусу Порчи еретика (например, еретик с бонусом Порчи 4 получит +5 очков брони от такого щита).

Рунический меч

Rune sword

Рунические мечи – это обычные клинки, которые когда-то были тюрьмой для могущественных демонических сущностей. Как они пережили насильственное изгнание своего бывшего обитателя – неизвестно, но каждое оружие сохраняет что-то от демона, который когда-то наделил его силой. Однако даже этих небольших останков демонической сущности достаточно, чтобы сделать каждый меч оружием, достойным могущественных военачальников Вопящего вихря.

Воющий топор

Wailing axe

Верховые ксурцы используют такие топоры и как оружие, и как способ запугать противника. Оружие привязано к запястью небольшой петлей из прочной шкуры ксурунша, что позволяет вращать его на ходу, чтобы набрать обороты. Когда топор вращается, воздух устремляется через неровные полые каналы, проходящие через длинную рукоять оружия, и рунические канавки, прорезанные в самом клинке, создают характерный пронзительный вой. Эти неестественные звуки похожи на крики умирающих и нервируют будущих жертв

Еретик с воющим топором может начать размахивать им за Полудействие. Пока еретик размахивает Воющим топором, он получает особенность Страх (1) или увеличивает уровень имеющегося Страха на единицу. Кроме того, пока еретик размахивает топором, он вдвое увеличивает свой базовый бонус Силы для подсчёта урона. Попытки Парировть удар воющим топором становятся сложнее на одну ступень.

Рунические оружие

Когда демон освобождается от оков демонического оружия, часть этого оружия может уцелеть. Некоторые культы собирают такие осколки, чтобы использовать в ритуалах, выковать новое оружие или составить икону. Так или иначе, в большинстве случаев ярость демона уничтожает его тюрьму, и лишь в некоторых, очень редких случаях оружие остается нетронутым – его лезвие остаётся сохраняет остроту, а внутренние механизмы – продолжают работать, как и в день его создания. Такое покинутое демоном оружие всё ещё может быть опасным в руках служителей Хаоса.

Правила на рунические оружие

Рунические оружие действует так же, как и обычное оружие, сохраняя свой класс, скорострельность, урон, бронебойность и так далее, а также любые свойства, которые имеет стандартное оружие этого типа (например, рунический болтер будет иметь свойство Разрывающее). Тем не менее, всё рунические оружие приобретает свойства Разрывающее и Осквернённое, невосприимчивость к эффектам свойства Силовое поле и теряет свойство Примитивное, если его имело.

Создание рунического оружия

Демоническое оружие автоматически становится руническим после освобождения демона (см. «Высвободить заточённого зверя», стр. 40). Это единственный способ создать рунические оружие, хотя мастер может использовать рунические оружие в своём приключении как пожелает. Рунические оружие теряет все атрибуты демонического, и утрачивает любые другие спецправила или особые способности, которые у него могли быть, когда оно было демоническим. Например, если демон внутри Топора ужаса вырвется на свободу, а оружие не будет уничтожено, Топор ужаса перестает быть демоническим оружием и потеряет атрибуты «Воющее» и «Немыслимо острое», а также свойство «Освящённое»1. Он становится руническим оружием (в данном случае руническим топором) и считается обычным оружием с правилами рунического оружия.

ДЕМОНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

«Возьми меня в руки, смертный, и вместе мы расколем сами звёзды!»

– великий демон Шажн'оэгтол, найденный заточённым в небольшом кинжале.

Демоническое оружие заключает в себе ужасную силу и возможность необузданного разрушения и отчаянно сдерживаемой ярости. В каждое из них, каким бы оно не было, заточено яростное существо, отчаянно пытающегося освободиться, но и наслаждающееся каждой смертью, которую приносит. Большая часть демонического оружия уже не служат своим создателям – оно переходит из рук в руки каждый раз, когда демон устаёт от своего хозяина и подстраивает его падение. Все приведенное ниже оружие соответствует правилам демонического оружия (см. страницы 194–202 «Основной книги правил Black Crusade»). Если не указаного обратного, всё оружие считается одноручным и Почти уникальным.

ГЛЕФА БЕРСЕРКЕРА

Berzerker Glaive

Часто сделанная из единственного прута блестящей меди, на которой тщательно выгравированы символы Кровавого бога, Глефа берсеркера – одно из самых могучих оварзчиков демонического оружия, созданных во имя Кхорна. Красный изогнутый клинок светится яростью заточённого кровопускателя, а в сознании владельца раздаются крики, требующие всё более великих и нечестивых актов мести и резни. Глефа защищает своего владельца, но оставляет его почти неспособным контролировать свои собственные действия – безумное существо внутри быстро заглушает отчаянные вопли жертв.

Глефа берсеркера – это демоническое оружие с Силой воли 40 и Силой связывания 1. Она имеет атрибуты «Кровожадное», «Защищающее» и «Алчущее». Проверка Силы воли на сопротивление падения в Неистовство всегда является **сложной (-10)** или, если у еретика уже есть талант Неистовство, **очень тяжёлой (-30)**. Это двуручное оружие, использовать которое могут только носители метки Кхорна.

КРОВОПИЙЦА

Bloodfeeder

Те, кто пытается завладеть демоническим оружием и подчинить его, всегда подвергаются большому риску, ибо демоны – капризные и мстительные существа, которым не нравится быть заключенным в тюрьму. Тем не менее, есть демоническое оружие, риск владения которым даже больше, чем обычно, но и награда тоже. Кровопийца – одно из таких. Искривленный и сильно мутировавший меч, украшенный колючками, зазубренными краями и выступающими шипами, заточённый в который демон обезумел и жаждет освобождения. Этот клинок становится сильнее с каждым новым убийством, но каждая смерть воодушевляет существо, разрушая сковывающие его узы.

Кровопийца – это демоническое оружие с Силой воли 75 и начальной Силой связывания 5, имеющее атрибуты Проклинающее и Яростное. Каждый раз, когда владелец убивает противника с помощью Кровопийцы, Сила связывания демонического оружия уменьшается на 1, и оружие получает новый атрибут, который мастер выбирает случайным образом в из числа атрибутов Хаоса Неделимого или Кхорна (см. таблицу 5–19: Атрибуты демонического оружия на 197 «Основной книги правил»). Если Сила связывания упадёт до нуля, демон, заключённый в Кровопийце, попытается вырваться на свободу (см. врезку «Высвободить заточённого зверя»). Если эти правила не используются, то владельцу Кровопийцы нужно пройти **серьёзную (+0) проверку Подчинения демона** или Кровопийца получит свойство Перегревающееся. Если демону внутри Кровопийцы не удается вырваться на свободу или победить владельца в проверке Подчинения, то его Сила связывания возвращается к 5, а все атрибуты, которые он получил, теряются. Владелец может в любой миг попытаться пройти проверку Подчинения демона, чтобы восстановить Силу связывания до 5, а не только когда она достигнет 0. Только преданные Кхорну могут использовать Кровопийцу.

ТОПОР УЖАСА

Dreadaxe

Топоры ужаса – это устрашающее оружие, в котором обитают ожесточённые и злопамятные демоны. Они жаждут уничтожать не только смертные души, но и сущности других демонов. В бою они высасывают энергию из любого демона, которого поражают, вбирая его силу в себя в надежде, что однажды смогут сбежать и отомстить, не нуждаясь в руках смертных.

Топор ужаса – это демоническое оружие с Силой воли 30 и Силой связывания 1. Он обладает атрибутами «Воющее» и «Немыслимо острое». Кроме того, он также обладает свойством Освящённое, что отображет его неестественную способность уничтожать других демонов. Наконец, если используются правила «Высвободить заточённого зверя», демон, пойманный в ловушку Топора ужаса, всегда враждебен всем, кто находится поблизости, и никогда не будет пытатся вступить в союз с еретиками или помочь им, поскольку он хочет убить все вокруг себя. Только Неприсоединившиеся персонажи могут использовать Топор ужаса.

КЛИНОК ОГНЕННОЙ БУРИ

Firestorm Blade

Этот могущественный двуручный меч иногда можно увидеть в руках, самых любимых кровожадов Кхорна. Клинок огненной бури – это длинный прямой меч, охваченный невероятно ярким нимбом белого огня. По прихоти своего владельца клинок может выпускать огромные потоки пламени и сжигать врагов варп-огнём на большом расстоянии. В Вихре за всё время видели только один Клинок огненной бури, которым владел могущественный смертный чемпион по имени Митр. Этот человек и его армия

Новое необязательное правило «Высвободить заточённого зверя»

Чаще всего демоны, заключённые в демоническом оружии, оказываются там против своей воли. Заманенные или обманутые существа используют свою силу, чтобы сбежать из темницы. Эти заключённые в клетки демоны обычно шепчут сладкие слова в уши «хозяевам», прося освободить их и суля огромную силу в награду, хотя вырвавшися на свободу демон увидит в своё последнем «хозяине» не что иное, как еду.

Побег из стальной тюрьмы

Если мастер того пожелает, демон, запертый внутри любого демонического оружия, может попытаться вырваться на свободу всякий раз, когда владелец оружия умирает. Это отыгрывается **серьёзной (+0) проверки Силы воли** со штрафом -10 за каждое очко Силы связывания демонического оружия (например, для демонического оружия с Силой связывания 3 демону требуется пройти **очень тяжёлую (–30) проверку Силы воли**). Захваченный демон получает +10 к этой проверке, если владелец имеет бонус Тёмной славы 4 или выше, или +20, если владелец имеет бонус Тёмной славы 6 или выше (эти бонусы не складываются). Если демону не удаётся вырваться на свободу, он остаётся внутри, и оружие может использовать любой достаточно храбрый (или глупый) еретик. Если демон проходит проверку, он вырывается на свободу, и мастер может управлять его действиями как пожелает. При этом есть 60%-й шанс, что само оружие будет уничтожено. Большинство освободившихся демонов отступают в Варп, но некоторые могут пожелать отомстить тем, кто находится поблизости, или заключить сделку. В описаниях некоторого демонического оружия упоминается, какой демон заключён внутри (например, кровопускатель или гончая Кхорна); если пленник не указан, то мастер и игроки должны определить, какой тип демона обитает в демоническом оружии, с которым сталкиваются еретики.

Рука помощи

Иногда еретики могут осознанно освободить пойманного в ловушку демона. Процесс аналогичен описанному выше за исключением того, что проверку Силы воли должен пройти еретик, выпускающий демона. Модификаторы аналогичны. Если по какой-либо причине демон не желает быть освобождённым, проверка становится в**стречной серьёзной (+0) проверкой Силы воли**, модифицированной Силой связывания и бонусом Тёмной славы, как указано выше. Поскольку преднамеренное высвобождение демона из демонического оружия часто сопровождается повреждением оружия, существует 80%-я вероятность того, что оружие будет уничтожено. Освободившись, демон может захотеть помочь или отблагодарить тех, кто его выпустил (если хотел выбраться на свободу). С другой стороны, мастер может решить, что демону плевать на тех, кто его выпустил – тогда еретиков ждёт битва!

Опустевший клинок

Если оружие, что удерживало демона, не было уничтожено, оно становится руническим оружием (см. стр. 38).

спустились в Нижний вихрь с мечтами о завоевании, и больше о них ничего не слышали. Многие утверждают, что его клинок, и другие подобные, всё ещё существуют – они просто ждут, когда появится кто-то достаточно могущественный или безумный, чтобы присвоить их.

Клинок огненной бури – это демоническое оружие с Силой воли 70 и Силой связывания 4. Оно имеет атрибуты Воющее, Пронзающее и Яростное и может совершать как атаки в ближнем бою, так и стрелковые. Клинок огненной бури могут использовать только носители метки Кхорна.

КУЗНЕЧНЫЙ КНУТ

Forgewhip

Многие культы крови в Вихре издавна верят, что Кхорн сам создал первый Кузнечный кнут из сущности своей гончей, которую хотел наказать за то, что та не смогла поймать добычу. Все, кто видел мощь Кузнечного кнута, могут засвидетельствовать, какая ярость кипит в нём, и подтвердит, что это оружие будто само ищет цель. Это длинная плеть со множеством хвостов, каждый из которых будто бы сделан из огня и светится белым внутренним жаром. Огненные шнуры извиваются и корчатся, потрескивая от энергии и сжигая сам воздух вокруг себя.

Кузнечный кнут – это демоническое оружие с Силой воли 68 и Силой связывания 4. У него есть атрибуты Кровожадное и Ищущее. Только ппределенные Кхорну, могут использовать его.

КРОВАВЫЙ КНУТ

Gorewhip

Эти хлысты из скрученных кроваво-красных сухожилий усеяны острыми кусками сломанных костей. Каждый удар Кровавого кнута создаёт трещину, сотрясающую небо, и взрыв энергии, который может разорвать человека напополам. Говорят, что это излюбленное оружие воплощений Кхорна – кровожадов – и любой смертный, которому посчастливилось обладать таким хлыстом, пользуется явной благосклонностью Кхорна.

Кровавый кнут – это демоническое оружие с Силой воли 44 и Силой связывания 2. У него есть атрибуты Злобное и Ранящее. Только преданные Кхорну, могут использовать его.

ДВУРУЧНЫЙ ТОПОР КХОРНА

Great Axe of Khorne

Этот самый узнаваемый символ Кровавого бога – один из самых разрушительных видов оружия, коим сражаются демоны Кхорна, огромный, устрашающий топор, каждый из которых представляет собой ужасное слияние кости, меди и крови. Рукоять топора покрыта кожей чемпионов, достаточно глупых, чтобы бросить вызов владельцу, а лезвие обагрено кровью каждого собранного черепа. В основе каждого топора лежит сущность великого демона Кхорна, скованная самыми надёжыми варп-оковами, которые только можно вообразить. Ярость такого демона невообразима и придаёт каждому удару почти безграничную силу.

Двуручный топор Кхорна – это демоническое

Таблица 2-3: Демоническое оружие

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства и демонические атрибуты	Вес
Глефа берсеркера	Холодное	-	-	1к10+6 Р	6	-	-	Опустошительное (2), Несбалансированное + Кровожадное, Защищающее, Алчущее	8 кг
Кровопийца	Холодное	-	-	2к10 Р	4	-	-	Сбалансированное, Разящее (4) + Проклинающее, Яростное	4 кг.
Топор ужаса	Холодное	-	-	1к10+3 Р	-	-	-	Несбалансированное+ Воющее, Немыслимо острое	5 кг.
Клинок огненной бури (Холодное)	Холодное	-	-	1к10+8 Э	4	-		Сбалансированное, Зажигательное, Проверенное (3) + Воющее, Пронзающее, Яростное	7 кг.
Клинок огненной бури (Огнестрельное)	Лёгкое	50 м.	О/–/–	2к10+15 Э	8	-	-	Зажигательное, Проверенное (3), Распыляющее + Воющее, Пронзающее, Яростное	7 кг.
Кузнечный кнут	Холодное	4 м.	-	1к10+8 Р	12	-	-	Зажигательное, Гибкое + Кровожадное, Ищущее	6 кг.
Кровавый кнут	Холодное	2 м.	-	1к10+3 Р	3	-	-	Калечащее (4), Разящее (2), Гибкое + Злобное, Ранящее	5 кг.
Двуручный топор Кхорна	Холодное		-	3к10 Р	-	-		Опустошительное (2), Проверенное (4), Несбалансированное + Кровопийца, Немыслимо острое, Собирающий черепа	8 кг.
Потрошитель Сердец	Тяжёлое	300 м.	О/4/-	3к10+8 У	6	80	-	Надёжное, Разрывающее, Спаренное + Воющее, Собирающее черепа, Злобное	55 кг.
Копьё Пылающей Души (Холодное)	Холодное	-	-	1к10 У	2	-	2ПД	Сбалансированное + Воющее, Пронзающее	4 кг.
Копьё Пылающей Души (Огнестрельное)	Лёгкое	30 м.	О/–/–	2к10+6 У	0	-	-	Разящее (2), Распыляющее, Оружие Варпа + Воющее, Пронзающее	4 кг.

оружие с Силой воли 88 и Силой связывания 5. Оно имеет атрибуты «Кровопийца», «Немыслимо острое» и «Собирающий черепа», а также дает владельцу таланты «Неистовство» и «Молниеносная атака». Если используются правила «Высвободить заточённого зверя», то кровожад, заключённый в топоре, всегда освобождается в тот миг, когда его владелец убит; проверка не требуется. Это двуручное оружие, но если владелец имеет бонус Силы 10 или выше, он может использовать его одной рукой. Только носители метки Кхорна могут использовать это оружие.

ПОТРОШИТЕЛЬ СЕРДЕЦ

Heart-Ripper

Демоническое оружие Кхорна редко поражает жертв на расстоянии, но, Потрошитель сердец часто принимает форму бешеной рычащей автопушки-жнеца, парные стволы которой торчат из зазубренной пасти кровопускателя или гончей Кхорна, заключённой внутри. Стреляя, Потрошитель воет, клеймя яростью Кхорна каждый усиленный Варпом снаряд. В отличие от другого стрелкового демонического оружия, Потрошитель сердец нужно перезаряжать, хотя, делается ли это для того чтобы наполнить бункеры с боеприпасами или просто накормить демона, остаётся загадкой.

Потрошитель сердец – это демоническое оружие с Силой воли 52 и Силой связывания 2. У него есть атрибуты Воющее, Собирающий черепа и Порочное. Только преданные Кхорну могут использовать Потрошитель сердец.

КОПЬЁ ПЫЛАЮЩЕЙ ДУШИ

Soulfire Lance

Выглядящее как искривленный позвоночник или связка сломанных костей, неестественно вытянутых в длинный посох, Копьё пылающей души – врата в Имматериум. Каждый раз, когда носитель сжимает Копьё, демон внутри воет, высвобождая вихрь энергии Эмпиреев, втягивающий его жертв в само Копьё.

Копьё пылающей души – это демоническое оружие с Силой воли 60 и Силой связывания 3. Оно имеет атрибуты Воющее и Пронзающее и может совершать как атаки в ближнем бою, так и стрелковые. Это двуручное оружие.

БРОНЯ И МОДИФИКАЦИИ БРОНИ

Даже те, кто утверждает, что пользуется благосклонностью Кровавого бога, знают, что им нужно защищаться от врагов Кхорна, и самый простой способ защиты – это крепкие доспехи.

ПАНЦИРЬ ЯРОСТИ

Harness of Rage

Несмотря на склонность Кхорна к беспричинной резне и неумолимым разрушениям, Кровавый бог действительно защищает своих чемпионов и дает угодным ему воинам всё больше силы. Панцирь ярости, причудливо искажённая разновидность тяжёлой панцирной брони, по-видимому, служит одной из форм такой благосклонности – он делает владельца более живучим, пока он проливает кровь и собирает черепа во имя Кхорна.

Панцирь ярости – это полный тяжёлый панцирь с улучшением «Шипы» на каждой руке. Если у носителя панциря есть талант Неистовство, он может впадать в Неистовство за Свободное действие.

Панцирь приносит обладателю особенность Регенерация (X), где X равен 1 за каждые пять очков урона, нанесенного еретиком в предыдущем ходу. Это значение сбрасывается до ноля в конце боя или если владелец добровольно покидает продолжающийся рукопашный бой. Только преданные Кхорну еретики могут носить Панцирь ярости.

ГЕРБ КХОРНА (МОДИФИКАЦИЯ)

Khornate Crestт (Upgrade)

Один из самых узнаваемых символов Кхорна, Герб Кхорна можно увидеть на космодесантниках-предателях по всей галактике. Для собратьев-берсерков это одновременно символ братства и взаимного стремления к резне. Для мелких последователей Кхорна это символ вдохновения и знак того, что Кровавый бог с ними. Наконец, для врагов Кхорна это символ страха – предвестник их собственной неизбежной и кровавой гибели.

Герб Кхорна – это модификация брони (см. стр. 177 «Основной книги правил Black Crusade») и чаще всего принимает форму стилизованных «рогов» на шлеме владельца. Они часто напоминают верхную часть символа Кхорна, но существует множество других вариантов и украшений. Герб Кхорна можно добавить к силовой и терминаторской броне (человеческой или легионной); он приносит +1 очко Брони голове и бонус +10 ко всем Социальным проверкам, проводимым с последователями Кхорна. Он также считается Символом преданности (стр. 176, «Основной книги правил Black Crusade», раздел «История силовой брони»). Только еретики, преданные Кхорну, могут носить герб Кхорна.

Мантия ненависти

Mantle of Hate

Мантия ненависти, которую называют благословением или проклятием вечной ярости Кхорна – это редкий образец легионной силовой брони, который можно найти только в самых кровавых областях Вопящего Вихря. Тех, кто надевает эти пепельно-серые доспехи, часто переполняет чувство безжалостной злобы и ненависти. Через некоторое время эти чувства начинают влиять на жертв того, кто её носит, как будто одна лишь его ненависть уже истощает жизни его врагов.

Мантия ненависти – это легионная силовая броня со всеми обычными правилами. Она наделена следующими подсистемами и улучшениями: улучшенное керамитовое бронирование, осмотическая система жизнеобеспечения, постоянный источник питания. У него также есть цепные патронташи и другие улучшения на усмотрение мастера.

В ближнем бою за полное действие еретик может направить свой гнев и ненависть против одной цели. Еретик проводит сложную встречную (-10) проверку Силы воли. В случае успеха броня истощает энергию жертвы, снижая значение Ближнего боя противника на -20 и увеличивая на -20 сложность любых проверок Уклонения или Парирования, которые его противник предпринимает на протяжении всего боя. Если у еретика есть талант Ненависть, соответствующий типу противника, с которым он сейчас сражается, сложность встречной проверки Силы воли меняется на ординарную (+10). Такая бесконечная ненависть может повлиять на психику носящего, и если еретик когда-либо провалит встречную проверку Силы воли на две или более степени, то он получает Расстройство (см. стр 278, «Основной книги правил Black Crusade»). Только преданные Кхорну еретики могут носить Мантию ненависти.

Подкожная пластина (X) (Модификация)

Skinhidden Plate(X) (Upgrade)

Многие из самых преданных последователей Кхорна ведут жизнь, подобную бесконечной бойне. Война и смерть становятся постоянными спутниками, а их преданность достигает такого уровня, когда доспехи, которые они носят, перестают просто прикрывать их, но превращаются в части их тел. В конце концов, становится трудно сказать, где кончается плоть и начинается броня. Подкожная пластина – это частично мутация, частично модификация брони, что объединяет доспех еретика с его собственной плотью, создавая ему «вторую кожу», которая приносит дополнительные очки Брони по всему телу. Количество таких очков Брони равно текущему бонусу Порчи еретика.

Еретик навсегда теряет 1к5 Общительности за каждое очко дополнительной брони, но получает иммунитет к Кровотечению. Модернизированную таким образом броню нельзя снять (в том числе шлем). Только еретики, преданные Кхорну, могут носить подкожные пластины. Преимущества пластин теряются, если обладатель изменят своё мировоззрение и отвернётся от Кровавого бога.

Таблица 2-4: Защитные средства

Название	Зона покрытия	ОБ	Вес	Доступность
Панцирь ярости	Все	6	22 кг.	Чрезвычайно редкое
Герб Кхорна	Голова	+1 ОБ	2 кг.	Чрезвычайно редкое
Мантия ненависти	Все	8†	150 кг.	Почти уникальное
Подкожная пластина	Все	††	8 кг.	Чрезвычайно редкое
Талакский кожаный доспех	Все	6	6 кг.	Редкое

† Мантия ненависти 10 ОБ на корпус
† † Количество дополнительных очков брони зависит от бонуса Порчи еретика

Талакский кожаный доспех

Talax Hide Armour

Кочевая жизнь на Талаксе требует, чтобы ничего не пропадало зря. Побочные продукты кузнечного дела и торговли оружием находят применение в создании более лёгкой брони из шкуры, которая может эффективно защищать от большинства клинков. Отходы этого процесса используются для обработки шкур хищных животных с Ни'икту, упрочнения шкуры и превращения жировой ткани в легкую гелеобразную субстанцию, способную рассеивать энергию удара.

Проверки на сопротивление эффекту свойства Оглушающее, получают бонус +10. Такие доспехи продаются только в виде готовых костюмов, отчего повсюду, кроме бранных лун Таллакса такой доспех считается Чрезвычайно редким.

ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ

Только самые влиятельные фигуры могут похвастаться излучателем защитного поля, ибо эта технология настолько редка, что лишь несколько разбросанных в Вопящем вихре миров умеют их обслуживать, не говоря уже о том, чтобы производить.

АДСКАЯ ЗВЕЗДА

Infernal Star

Глумливая пародия на железный нимб Адептус Астартес, это творение из кощунственных кузниц Выработок защищает носителя с помощью силы Хаоса и едва понимаемых знаний Темной эры технологий. Зубчатая, асимметричная и часто украшенная черепами и другими религиозными знаками, адская звезда создаёт прочный энергетический барьер, который может защитить еретика от врагов.

Адская звезда – это защитное поле (см. стр. 178 «**Основной книги правил Black Crusade**») с уровнем защиты 50, которое перегружается на 01-05.

МЕССИАНСКИЙ НЕБЕСНЫЙ ЗАСЛОН

Messian Sky-Splitter

Звезда Мессии, Ксозон, сурова и неумолима, а другие природные явления на этой планете часто бывают ещё хуже; только самые выносливые экипажи буровых установок и орды неуклюжих мутантов могут выжить в этой адской среде. В таких условиях мессийцы довольствуются тем, что есть, но немногим самым богатым и удачливым иногда удаётся раздобыть уникальную вещь – небесный заслон. Подобно излучателю защитного поля, небесный заслон снижает воздействие убийственного жара Ксозона и создает энергетический пузырь, спасающий от кислотного дождя и ураганов. Установленные на буровых машинах и мотоциклах самых богатых буровых баронов, а также на собственности правителей Меконты, на Мессии эти исключительно редкие предметы могут стать означать разницу жизнью и смертью.

Мессианский небесный заслон – это защитное поле (см. «**Основную книгу правил Black Crusade**», стр. 178) с уровнем защиты 65, которое перегружается на 01-10. Небесный заслон создаёт поле радиусом два метра, которого достаточно, чтобы укрыть как носителя, так и определенную область буровой установки или малого транспортного средства – например, мотоцикла. Также все, кто защищён полем, получают талант Сопротивляемость (Жара) и невосприимчивость к воздействию фотонных вспышек и тому подобных устройств. Небесный заслон требует собственного источника питания – например, двигателя мотоцикла или заплечной батареи. Эти блоки питания всегда поставляются вместе с небесным заслоном и рассчитаны на десять часов непрерывного использования и требуют пяти часов на перезарядку.

Защитные поля

Название	Уровень защиты	Вес	Доступность
Адская звезда	50	1 кг.	Чрезвычайно редкое
Мессианский небесный заслон	65	20 кг.	Чрезвычайно редкое

Экипировка и снаряжение

Вопящий вихрь – бесконечный источник снаряжения и экипировки, от колдовской, до обыденной, созданной ради одной единственной цели – господства Тёмных богов.

Подвеска кровавого черепа

Bloodskull Pendant

Подвеска кровавого черепа, которую носят на богато украшенной медной цепочке, шипит от безжалостной ярости, черна как ночь и гудит от мощи. Стоит хозяину амулета пожелать, как чёрный цвет превращается в ярко-красный, а слабое свечение окружает владельца. Медленно он начинает парить, а нечестивые энергии – терзать его тело. Накопление силы достигает своего апогея, и руки владельца принимаются сами собой наносить удары, подобно волне кроваво-красных молний, поражающих всех вокруг. Когда подвеска вновь становится чёрной, её хозяин валится наземь в окружении костей своих врагов.

Обладатель подвески Кровавого Черепа может задействовать её, потратив Полное действие, даже если вовлечен в ближний бой. Каждый, будь то друг или враг, в радиусе четырёх метров получает 2к10+бонус Порчи носителя единиц энергетического урона со свойствами Оглушающее (2) и Разящее (4). От этого урона не спасает ни бонус Выносливости, ни броня, но спасает бонус Силы воли жертвы. Еретик должен проходить **сложную (–10) проверку Выносливости** каждый раз, когда использует подвеску, или получать Оглушение на 1к5 раундов. Подвеска требует одного раунд для «перезарядки» между использованием. Она будет действовать лишь в руках Преданного Кхорну еретика.

Ошейник Кхорна

Collar of Khorne

Считается, что такие ошйники выкованы из ярости и ненависти Кхорна ко всем псайкерам. Носить их могут лишь те, кто посвятил свою жизнь Кровавому богу. Каждый защищает владельца от трусливого колдовства или экстрасенсорных способностей, и, будучи надет, не может быть снят, пока жив его носитель. Ужасные гончие Кхорна носят такие же ошейники, которые возвращаются к их разъярённому хозяину, если пёс погибнет. В редких случаях победитель может забрать ошейник с трупа павшего кхорнита – эти «ничейные» ошейники жадут заполучить те, кого ими ещё не удостоил сам Кхорн.

Ношение ошейника Кхорна даёт пользователю те же эффекты, что и нуль-жезл («**Основная книга правил Black Crusade**», стр. 186), а психосиловое оружие против носящего действует как обычное. Если на беззащитного псайкера надеть ошейник, металл сожмётся, обрекая того на мучительную смерть от удушья. Чтобы спастись от такой участи, нужно сжечь 1к5 очков Тёмной славы или Судьбы.

Таблица 2-5: Экипировка и снаряжение

Название	Вес	Доступность
Подвеска кровавого черепа	-	Чрезвычайно редкое
Ошейник Кхорна	1 кг.	Чрезвычайно редкое
Рог Хаоса	4 кг.	Чрезвычайно редкое
Иконы бесконечной войны	8 кг.	Почти уникальное
Маска-череп Анг'грата	2 кг.	Почти уникальное
Тотем черепа	5 кг.	Очень редкое
Талисман пылающей крови	-	Почти уникальное
Силок из жил †	0,5 кг.	Редкое

† Редкое на Бранных лунах Талакса, Очень редкое где либо ещё

Рог Хаоса

Horn of Chaos

Рога Хаоса – эфирные устройства неизвестного происхождения, кои обычно можно увидеть только в демонических легионах. Как такие мистические устройства попадают в руки смертных, для большинства остаётся загадкой, но каждый рог –могущественный артефакт. Еретик может использовать рог Хаоса, чтобы управлять демонами. Он даёт бонус +20 к любой проверке Командования, используемой для непосредственного управления обитателями Варпа. Рог можно использовать во время боя, потратив Полное действие. При этом он заставит тех, кто подготовлен для борьбы с Хаосом (таких как священники Экклезиархии, Серые Рыцари, Сёстры битвы и т.д.), пройти сложную **встречную (-10) проверку Силы воли** или получить уровень Усталости. Рог Хаоса не обязательно должны быть настоящим рогом и может выглядеть как угодно – например, ржавым колоколом у слуг Нургла или большим боевым барабаном поборников Кхорна.

Иконы бесконечной войны

Icons of Endless War

Восемь икон бесконечной войны – редкая коллекция религиозных символов и знамён, которые распространились по всему Вихрю несколько тысячелетий назад. Каждая из них уникальна, будь то багровое знамя из содранной кожи, символ Кхорна, из которого постоянно капает кровь, или пылающий негасимым огнём медный череп. Несмотря на внешние различия, все иконы подталкивают слуг Кхорна к более жестоким и кровавым убийствам. Икона бесконечной войны – это большое знамя или символ, который необходимо носить в одной руке или крепить за спиной. Когда икона поднята, все посвященные Кхорну, которые могут видеть её, способны впадать в Неистовство за Свободное действие (если имеют необходимый талант) и получают +10 к проверкам Ближнего и Дальнего боя, пока икона находится в их поле зрения. Икона бесконечной войны работает только тогда, когда её носит персонаж, преданный Кхорну.

МАСКА-ЧЕРЕП АНГ'ГРАТА

Skull Mask of Ang'grath

По слухам, созданная по образцу ужасающего облика Повелителя всех кровожадов, маска-череп Анг'грата – редкое и таинственное устройство древней и ужасной силы. По всей видимости этот ужасный артефакт наделяет владельца долей боевого мастерства самого Анг'грата, превращая его в настоящий вихрь смерти. Еретик, носящий маску-череп Анг'грата, получает особенность Страх (2) или увеличивает уровень имеющегося Страха на единицу. Он также получает таланты Боевая ярость и Сверхъестественный Ближний бой (+4). Маска-череп Анг'грата должна прилегать к плоти, поэтому её нельзя носить со шлемом, и она работает только тогда, когда ее носит персонаж, удостоенный метки Кхорна.

ТОТЕМ ЧЕРЕПА

Skull Totem

Тотемы черепа – это творения культов крови по всему Вихрю, обычно созданные по чётким указаниям военачальника или чемпиона Кхорна. Такие тотемы состоят из черепов, установленных вокруг толстого латунного стержня. Каждый череп когда-то принадлежал прославленному или достойному воину, которого убил чемпион. На каждом черепе кровью выгравированы руны силы, а потусторонняя сила тотема направляет последователей военачальника в самую гущу боя. Большинство тотемов не принадлежат их первоначальным хозяевам; возможно, некоторые даже были дополнены черепами былых владельцев, но они по-прежнему в цене у тех, кто хочет командовать легионами Кхорна. Тотем черепа – это икона, которую необходимо носить в одной руке или крепить за спиной. Владелец и все преданные Кхорну воины, которые могут видеть тотем, увеличивают свою дальность Натиска на величину бонуса Силы воли и получают бонус +10 к проверкам Ближнего боя при Натиске. Тотем черепа действует только, когда его носит Преданный Кхорну еретик.

ТАЛИСМАН ПЫЛАЮЩЕЙ КРОВИ

Talisman of Burning Blood

Часто говорят, что Кхорна не волнует, чья кровь будет литься – его последователей или противников, и что редко встретишь еретика, которому Хозяин черепов по-настоящему благоволит. Большинство слуг Кхорна пытается собрать как можно больше черепов во имя своего Бога, прежде чем погибнуть самим. Тем не менее, те немногие, кого Кхорн фактически защищает от смерти, иногда получают чары, наполняющие их чистой силой Кровавого бога. Выкованные из той же меди, что и трон Кхорна, эти так называемые талисманы пылающей крови позволяют владельцу сосредоточить свою свирепость и агрессию тех, кто находится поблизости, и довести их кровь до кипения, что позволит устрить непредставимую для простых смертных резню.

Один раз за бой в начале своего хода еретик, нсящий талисман пылающей крови, может попытаться направить свою ярость в талисман, потратив Свободное действие. Еретик должен пройти **ординарную (+10) проверку Силы воли**. Если он хочет, чтобы талисман подействовал и на его союзников, каждый союзник увеличивает сложность этой проверки на одну ступень. Эффект определяется количеством степеней успеха:

1: Еретик (и союзники) могут перебрасывать кости на урон в ближнем бою и впадают в Фанатичную ненависть на 9+.

2: Еретик (и союзники) получают указанное выше преимущество, а Бронебойность их оружия в ближнем бою возрастает на +2.

3: То же, что и выше, но Бронебойность увеличивается до +4.

4+: То же, что и выше, но Фанатичная ненависть теперь вспыхывает на 8+.

Талисман действует количество раундов, равное бонусу Силы воли еретика. Только еретик с меткой Кхорна может использовать талисман пылающей крови, хотя его союзники могут быть как Неприсоединившимися, так и преданными Кхорну.

СИЛОК ИЗ ЖИЛ

Venic Noose

Такой силок – это простая ловушка, которую используют племена Талакса, чтобы заманить в ловушку демонов и других варп-существ в неестественных областях Вопящего вихря. В своей простейшей форме это лассо, сотканное из жил и волос людей, принесённых в жертву, пропитанных смесью собственной крови шамана-кузнеца, костной пыли убитого врага и специально приготовленной соленой воды с Чо'унды. Укрепленный и смазанный кровью шнур служит захватом – запах крови почти непреодолимо манит слабых демонов всех типов. В более сильных ритуалах, таких как заключение демона в машине, необходима гораздо более сложная ловушка, которую нужно носить с собой нескольким людям. Силок из жил даёт +10 к любому ритуалу, используемому для Призыва или Связывания демона, но каждое использование требует свежей крови в качестве наживки.

СЛУГИ КХОРНА

Если преданный Кхорну еретик хочет создать себе слугу, он может не пользоваться общими правилами создания слуг, а выбрать кого-то из этого раздела.

КРОВАВЫЙ БУРДЮК

Bloodcaller

Сила, ярость, честь, военное мастерство – Кхорн требует этого от тех, кто хотел бы снискать его расположения, но прежде всего он требует крови. Последователи Кхорна не балуются колдовством и психическими фокусами, как это сделали бы слуги более слабых богов. Однако даже самый кровожадный чемпион знает, что Варп – это духовное царство, и что одних обещаний гор черепов и бесконечной войны недостаточно, чтобы призвать легионы Кхорна в мир смертных. Иногда нужна кровь, и в Вопящем вихре эта потребность в крови создала касту жалких рабов, хныкающих псайкеров, называемых кровавыми бурдюками. У них только одна цель в жизни – отдать свои жизни Кхорну.

Еретик, преданный Кхорну и обладающий талантом Ничтожный слуга, может получить до двух кровавых бурдюков. Обладатель таланта Слуга – до четырех. Так или иначе, количество таких подручных прислужников не может превышать бонус Общительности персонажа.

Кровавый бурдюк (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
05	05	10	20	30	30	10	30	10	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18 **Количество ран**: 4
Броня: нет **Общий БВ**: 2
Умения: Запретное знание (Демонология, Ересь, Варп) (Инт).
Таланты: Кровавый бурдюк†.
Особенности: Псайкер.
Оружие: нет
Снаряжение: медные кандалы††, пропитанная кровью ряса.

†**Кровавый бурдюк**: присутствие призывателя крови позволяет еретикам, преданным Кхорну, или любой группе, не имеющей псайкера, использовать любой ритуал, для которого требуется персонаж с особенностью Псайкер. Еретик, проводящий ритуал, проходит все соответствующие проверки, а всё, что требуется от псайкера, делает призыватель крови. Имейте в виду, что призыватели крови всегда приносятся в жертву Кхорну во время этих ритуалов – эти слуги будут убиты, как только переживут свою полезность ритуалу.

††**Медные кандалы**: призыватели крови не хотят быть распотрошёнными по воле своих жестоких хозяев. Чтобы призыватель не сбежал, его заковывают в медные кандалы, которые похищают его психические способности. Также это делает их отличными живыми щитами, способными укрыть хозяина от психических атак. Всякий раз, когда еретик получает урон от психической атаки, половина урона может быть передана призывателю крови, если тот находится рядом с еретиком (в пределах количества метров, равного бонусу Силы воли еретика). Вне зависимости от того, сколько урона получил призыватель, он будет убит (и во всех отношениях считается убитым слугой).

МЕДНЫЙ ПРЕДВЕСТНИК

Согласно мифам эти сверхъестественные существа живут по всему Вихрю уже неисчислимые века. Это не люди, и не демоны, но нечто среднее, обладающее силой, которую может породить только Варп, но якоби прожившее долгую жизнь среди людей, сражаясь и убивая во имя Кхорна. Здесь их называют по-разному – медные вестники, стальные оракулы, медные предвестники. Они присоединяются к чемпионам Кхорна, которым суждено собрать множество черепов во имя Кровавого бога. Они идут впереди своих хозяев, бросая вызовы и перечисляя великие победы, одержанные чемпионом, и убивая всех, кто сомневается в могуществе их хозяина.

Еретик может взять медного предвестника в качестве обычного Слуги, если уже Предан Кхорну и обладает Тёмной славой 50+.

Медный предвестник (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
50	20	52 (6)	45	45	35	25	50	43	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24 **Количество ран**: 15
Броня: медный латный доспех (всё по 5) **Общий БВ**: 4
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Командование (Общ)+10, Обыденное знание (Война) (Инт), Уклонение (Лов)+10, Запугивание (Сил) +20, Парирование (ББ) +10, Учёное знание (Геральдика, Легенды) (Инт).
Таланты: Амбидекстрия, Димахер, Мастер клинка, Вызов на дуэль†, Мастер рукопашной, Пугающий голос, Молниеносная атака, Полиглот, Сопротивляемость (Психосилы), Шаг в сторону, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашная), Медная стена††, Боевой клич.
Особенности: Потусторонний, Неумирающий, Сверхъестественная Общительность (+3), Сверхъестественная Сила (+1).
Оружие: адский всплеск (лёгкое, 15 м., О/–/–, 1к10+9 Э; ББ 4, Зажигательное, Распыляющее, Осквернённое†††), пара рунных мечей (золодное, 1к10+15 Р, ББ 0, Сбалансированное, Разрывающее, Осквернённое†††).
Снаряжение: вокс-устройство (служит для усиления голоса медного предвестника).

†**Вызов на дуэль**: медные предвестники известны тем, что перед вступлением в бой держат речи о превосходстве своих хозяев, но также они часто бросают вызовы врагам, которых считают недостойными внимания чемпиона. Один раз за бой медный предвестник может бросить вызов одному врагу в поле своего зрения. Предвестник атакует только противника, которому бросил вызов, и должен двигаться напрямую к нему и атаковать как можно быстрее. При этом предвестник получает +10 к проверкам Ближнего боя против этого врага и перебрасывает все неудачные проверки Уклонения или Парирования. Цель получает штраф -10 к проверкам Ближнего боя и не может покинуть бой, если не пройдёт встречную **серьёзную (+0) проверку Силы воли**.

††**Медная стена**: медные предвестники не просто объявляют победы своего хозяина и сражаются с ним бок о бок; они – его безжалостные телохранители, всегда готовые пожертвовать собой во славу чемпиона Кхорна. Если в ходе боя предвестник находится в пределах четырёх метров от своего хозяина, он может, совершив проверку Парирования в качестве Реакции, заблокировать атаку, направленную против своего хозяина, либо пожертвовать своим следующим ходом, чтобы весь урон, полученный их хозяином за один удар, вместо него получили они.

†††*При расчёте бонуса от свойства Осквернённое, считается, что предвестник имеет 90 очков Порчи. Дополнительный урон от свойства Осквернённое включен в значения урона выше.*

Всадники

«Когда я еду на войну, запах смерти окутывает меня, словно ветер. Все мои чувства оживают, и каждое следующее убийство ещё более волнительное предыдущего!»

– Наездник Погибели

Еретики – особенные люди, и многие из них предпочитают нестись в битву или ехать через пустоши на собственном транспорте. Это даёт большую свободу передвижения и позволяет их противникам видеть приближающийся лик своей смерти. Мотоциклы, летательные аппараты ксеносов и даже демонические звери – всё это можно найти в Вопящем вихре и использовать в качестве средств передвижения для тех, кто сможет заполучить такое.

Навстречу славе

Для управления мотоциклом требуется умение Управление (Наземная техника), а для езды на живых верховых животных – Выживание. В обычных условиях проверки умений не требуются, но всякий раз, когда еретик пытается сделать что-то особенно сложное, ему может потребоваться пройти проверку Контроля. В зависимости от обстоятельств такие проверки могут быть как обычными, так и встречными. Подобно проверкам умений, проверки Контроля могут быть стать сложнее или легче в зависимости от обстоятельств.

Большинство еретиков могут ездить верхом на любом животном (или транспорте), если их Размер не больше, чем Размера животного или транспорта; еретики в терминаторской броне слишком велики, чтобы ездить верхом (хотя могут быть пассажирами в соответственно усиленных колясках).

Передвижение

Ездовые животные перемещаются с использованием показателей движения для структурированного времени. Для повествовательного времени при путешествии на большие расстояния мотоциклы используют Крейсерскую скорость, указанную в их профиле, а живые ездовые животные – таблицу 1–5: Движение в повествовательном времени на странице 39 «**Основной книги правил Black Crusade**».

При движени по пересечённой местности (см. Таблицу 1–6: Модификаторы Ловкости в сложной среде на стр. 40 «**Основной книги правил**») всадники получают штраф –20. Во время верховой езды персонаж не может лазать, прыгать в высоту или плавать, но может делать попытки горизонтальных прыжков на величину своей текущей скорости Передвижения (или меньше), если у него есть достаточно места, чтобы подготовиться к манёвру (не меньше, чем величина их текущего Передвижения). Всадник должен пройти не менее половины расстояния, которое он прошел в предыдущем раунде, прежде чем изменить курс, более чем на 90 градусов, но может поворачивать более одного раза за ход, при условии, что он каждый раз перемещается на соответствующее расстояние.

У наездника есть особые действия, которые он может выполнять во время своего хода:

Создание нового транспорта и животных

Игроки и мастер могут использовать в качестве ездовых животных для еретиков подходящих демонов и других существ, используя характеристики исходного существа как основу для «ездовой» версии. Некоторые особенности существа (такие как Фазовое) должны распространяться на всадника, но мастер должен переделать или удалить их в зависимости от текущей истории и конкретного существа. Всадник использует свою Силу воли для любых проверок, которые должен пройти зверь (например, вызванных особенностями Зверь или Паникёр). При необходимости зверь может получить новые особенности (особенно это касается мутантов). Новые ездовые животные с демоническими особенностями, такие как одержимые мотоциклы, также могут быть созданы по правилам создания демонического оружия или с помощью Ритуала заключения со странице XXX «Tome of Fate». Наконец, игрок должен вместе с мастером придумать, откуда взялось это новое средство передвижения, определить его Доступность, решить, как персонаж получил или призвал его, и подумать над другими аспектами, что оживят новое приобретение.

Уклонение на ходу

Evasive Riding

Тип: Полное действие

Подтип: Концентрация, Передвижение

Всадник петляет и уворачивается, усложняя врагу прицеливание. Он передвигается на величину половины своего Движения и проходит **серьёзную (+0) проверку Контроля**. За каждую степень успеха враги получают штраф -10 ко всем атакам по всаднику до начала следующего хода наездника, а сам всадник получает такой же штраф к своим проверкам Дальнего боя.

Ударил-отступил

Hit & Run

Тип: полное действие

Подтип: Атака, Рукопашное, Передвижение

Наездники часто проносятся мимо своих врагов на высокой скорости и рубят их на ходу. Атакуя быстро и жестоко, наездник часто оставляет от своего противника лишь кровавые ошмётки. Всадники могут совершить действие «Ударил-отступил» вместо обычного Натиска. Для этого персонаж сперва совершает Натиск и затем предпринимает **сложную (-10) проверку Ближнего боя.** Если ему это удаётся, наездник наносит одно попадение одним своим холодным оружием, а затем перемещается на свою дальность Натиска от цели. Никакие другие боевые действия (например, Молниеносные атаки) не могут чочетаться с действием Ударил-отступил, а жертва этой атаки не получает свободной атаки по всаднику, когда тот отступает.

Бой

В структурированном времени всадники действуют по общим правилам. Помимо двух специальных действий, описанных выше, всадники могут использовать большинство стандартных действий, доступных пехотинцам, за исключением случаев, когда маневр невозможен во время езды на транспорте (окончательное решение всегда за мастером).

Атака во время езды

Водители и пассажиры используют обычные атакующие действия со следующими примечаниями:

- Любая стрельба из транспорта получает штраф -10, если персонаж двигался на Половинное движение в предыдущем ходу, или -20, если совершал Полное движение.
- Живой транспорт (и некоторые демонические мотоциклы) также могут сами атаковать в ближнем бою, нанося удары за Свободное действие сразу после атаки наездника.

Атаки по всадникам

Успешные попадания по персонажам на транспорте могут поразить либо сам транспорт, либо всадника, в зависимости от значения броска: если выпал дубль, выстрел попадает в всадника или пассажиров (определяется случайным образом). Все попадания по водителю и/или пассажирам приходятся им в корпус. Атакующий также может использовать действие Точечная атака, чтобы намеренно выстрелить по транспорту, всаднику или пассажирам.

Повреждение транспорта

Мотоциклы обладают показателем Брони и Прочности. Очки Брони мотоциклов уменьшают уменьшает урон от столкновений или атак, подобно носимой броне персонажей. Прочность работает в точности как количество ран – из неё вычитается весь урон, прошедший через очки Брони. Если мотоцикл будет повреждён, ему потребуется ремонт (см. раздел «Снова в седле»). Если мотоцикл получит количество урона, равное его Прочности, он будет уничтожен.

У зверей есть бонус Выносливости и количество ран (а в некоторых случаях – и Броня). Они получают урон, как и любые другие существа, но все попадания считаются попаданиями в корпус. Ездовые звери умирают, когда получают урон, равный или превышающий количество их ран.

Сбитый транспорт

Если скакун будет убит (или мотоцикл – уничтожен), он движется вперед на половину расстояния, которое преодолел в свой последний ход, а затем падает. Всадник (и все пассажиры) должны пройти **сложную (-10) проверку Ловкости** или получить 1к10 единиц ударного урона, от которого не спасает броня.

Снова в седле

Еретики могут пройти **тяжёлую (-20) проверку Техпользования или Ремесла (Оружейник)**, чтобы отремонтировать поврежденный мотоцикл (успех восстанавливает одно очко Прочности, а также +2 дополнительных очка Прочности за каждую степень успеха), хотя на такой ремонт часто уходят часы. Уничтоженные мотоциклы тоже можно отремонтировать, но в таком случае проверка будет **напряжённой (-40)**; в случае провала мотоцикл можно будет только выкинуть на свалку. Животных можно вылечить, используя умение Медика, Выживание или Знание (в зависимости от существа), но если зверь мёртв, его (обычно) не вернуть.

Новые особенности для верховых животных и транспорта

Многие мотоциклы и звери имеют особенности, которые говорят об их особых возможностях и способностях

- **Водный**: этот транспорт может двигаться только по воде.
- **Демонический**: внутри мотоцикла живёт демон, так что машина действует как демоническое оружие. У каждого указаны Сила воли и Сила связывания; если мотоцикл будет разрушен, демон немедленно освобождается. Если машина проходит Ритуал высвобождения (см. стр. XXX «**Tome of Fate**»), им не требуется проверка Подчинения демона, и у них нет Силы связывания.
- **Реактивный мотоцикл (X)**: эти мотоциклы движутся по воздуху, игнорируя рельеф местности и предоставляя гонщику особенность Парящее (X). Наездники используют умение Управление (Аэронавтика) для проверок Контроля. Если реактивный мотоцикл будет уничтожен, находящиеся на его борту получают 2к10+10 единиц ударного урона, если не пройдут проверку Ловкости.
- **Встроенное вооружение**: мотоцикл имеет встроенные в корпус орудия, которые всегда считаются «установленными на опору», так что гонщик может стрелять из них во время движения, тратя

Полудействие. Из них можно стрелять только по целям, находящимся прямо по курсу движения. Всадники не нуждаются в специальной подготовке для стрельбы из этого оружия – предполагается, что умения управлять мотоциклом хватает и для того, чтобы жать на гашетку.

- **Легионное**: это средство передвижения не предназначено для смертных еретиков; только космодесантники Хаоса обладают размером, силой и навыками для его использования.
- **Усиленный**: это средство передвижения игнорирует первую единицу урона, которую получает при атаке. Космодесантники Хаоса не могут ездить на верховых животных, не имеющих этой особенности.
- **Мутант**: этот зверь – порочный мутант, уникальный по внешнему виду. Мастер назначает ему одну особенность со страниц 139–144 «**Основной книги правил Black Crusade**», плюс одну мутацию из таблицы 9–1 «Дары богов» со страницы 295 «**Основной книги правил Black Crusade**».
- **Коляска (X):** мотоцикл может иметь коляску, которая добавляет +X к его Прочности. Бросок на Инициативу всадника также используется для пассажиров (они действуют сразу после всадника). Пассажиры могут совершать Полные действия, даже если транспорт переместился, в том числе для стрельбы из личного или установленного на мотоцикле оружия (последнее имеет сектор обстрела в 360 градусов, который ограничивает только сам транспорт или всадник; оружие считается Установленным на опору). Коляски ухудшают маневренность, и все проверки Контроля получают штраф -10.
- **Вездеход**: эта черта дает всаднику +10 к проверкам на передвижение по трудной местности.
- **Непокорный**: всякий раз, когда в бою этот зверь получает рану или теряет Прочность, его всадник должен пройти **серьёзную (+0) проверку Контроля** или будет сброшен и получит 1к10 единиц ударного урона, от которого не спасает броня. Сбросив всадника, животное убегает или пытается возместить нанесенный ему вред самым жестоким способом – в зависимости от его характера.

ПРОФИЛИ ТРАНСПОРТА

Нижеприведённое – лишь малая часть множества мотоциклов, ездовых зверей и других устройств, которые еретики из Вопящего вихря используют в качестве личного транспорта.

ЛЕГИОННЫЙ БОЕВОЙ МОТОЦИКЛ

Legion Combat Bike

Созданные по шаблону, восходящему к временам Великого крестового похода, эти мотоциклы по-прежнему остаются одним из основных видов вооружения космодесантников Хаоса. Мучительный гул их моторов издали возвещает о приближении смерти.

Тактическая скорость: 10/20/30/60

Крейсерская скорость: 110 км / ч

Прочность: 15

Броня: 14

Доступность: Чрезвычайно редкое.

Особенности: Встроенное вооружение, Легионное, Усиленный, Размер (Крупный).

Оружие: встроенный легионный спаренный болтер (лёгкое; 100 м.; О/3/–; 1к10 + 9 В; ББ 4; Магазин 40; перезарядка ПД; Разрывающее, Спаренное).

Возможности: встроенный легионный спаренный болтер легиона можно заменить на один легионный плазмаган (Лёгкое; 100 м.; О/2/–; урон 1к10 + 12 Э; ББ 10; Магазин 30; перезарядка 5 ПД; Максимальный режим, Перегревающееся) или встроенный легионный мельтаган (Лёгкое; 20 м.; О/–/–; урон 2к10 + 13 Э; ББ 12; Магазин 12; Перезарядка 2 ПД; Мельта).

Изрезал-отступил: покрытые лезвиями, шипами и другими дьявольскими приспособлениями, легионные мотоциклы могут прорезать кровавую просеки в рядах врага, просто проносясь мимо. Каждый раз, когда он совершает действие Ударил-отступил, цели также получают 1к10+4 единиц резаного урона.

ОГРОМНЫЙ ЗВЕРЬ

Pounder Beast

Эти огромные, неповоротливые существа процветают на многих мирах Вопящего вихря, и, несмотря на свирепость, стали надежными вьючными животными для многих еретиков.

Огромный зверь (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	--	52	50	21	21	33	29	06	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 32
Броня: нет
Общий БВ: 9
Умения: Бдительность (Вос)
Таланты: нет.
Особенности: Амфибия, Свирепый натиск (+4), Природное оружие, Усиленный, Четвероногий, Размер (Большой), Паникёр, Коренастый, Вездеход, Сверхъестественная Выносливость (+4).
Оружие: топающие конечности (холодное; 2к10+5 У; ББ 0; Оглушающее [1], Примитивное [6]).
Доступность: Редкое.
Грузовоз: огромные звери могут быть оснащены большими грузовыми корзинами, в которых могут таскать до 400 килограмм дополнительного груза.

ФУРИАНСКИЙ МОРСКОЙ ГЛИССЕР

Furian Sea-Skimmer

Морские глиссеры, используемые почти для всех мыслимых задач? – обычное дело в парящих деревнях в огромных океанах Фурии. Гибкие, простые в сборке и бесконечно модифицируемые они могут решать любые задачи – от перевозки грузов до ведения боевых действий в открытом море.

Тактическая скорость: 8/16/24/48
Крейсерская скорость: 80 км / ч
Прочность: 10
Броня: 7
Доступность: Редкое.
Особенности: Водный, Размер (Крупный).
Варианты с коляской: морские глиссеры часто модернизируют превращая в модель «Повелитель морей», обладающей дополнительными сиденьями, большим двигателем и большим размером. Это дает особенности Усиленный и Коляска (5), а также увеличивает Размер до Большого, давая место для перевозки груза, двух пассажиров или одного пассажира и встроенной гарпунной установки (лёгкое; 40 м; О/–/–; 2к10 У; ББ 2; Маг 1; Перезарядка 2 ПД; Оглушающее [1], Примитивное [8]).

НЕСУЩИЙ БОЙНЮ

Goredriver

Мотоциклы «Несущий бойню», распространённые среди последователей Кровавого бога, известны своим брутальным внешним видом, скоростью, а также свирепыми демонами, что в них обитают. Они с рёвом несутся по полям сражений, объятые огнём и дымом, и быстро становятся багровыми от пролитой крови, что радует, как всадника, так и его механического скакуна.

Тактическая скорость: 10/20/30/60
Крейсерская скорость: 110 км / ч
Прочность: 13
Броня: 12
Доступность: Чрезвычайно редкое.
Особенности: Демонический (Сила воли 38, Сила Связывания 1), Усиленный, Размер (Большой), Вездеход, Непокорный.
Запах крови: демоны Кхорна внутри каждого «Несущего бойню» так же, как и их всадники, стремятся проливать кровь и имеют атрибуты демонического оружия Кхорна – Кровожадное и Ищущее со страницы 196 «Основной книги правил Black Crusade».

МЕССИАНСКИЙ КОНВОЙНЫЙ МОТОЦИКЛ

Messian Outrider

«Конвойными» собирательно называют множество моделей мотоциклов. Это одно из самых распространенных транспортных средств на пустошах Мессии. Эти легковооруженные, быстрые и маневренные машины опережают могучие буровые установки, высматривают приближающиеся орды мутантов и нападают на любого, кто подойдёт слишком близко.

Тактическая скорость: 9/18/27/54
Крейсерская скорость: 100 км / ч
Прочность: 12
Броня: 9
Доступность: Редкое.
Особенности: Встроенное вооружение, На скорую руку†, Коляска (2), Размер (Крупный).
Оружие: встроенный спаренный автоган (Лёгкое; 100 м; О / 3/10; урон 1к10 + 3 У; ББ 0; Маг. 120; Перезарядка 3 ПД; Спаренное); в коляске установлена турельное орудие поддержки «Жнец», (Тяжёлое; 120 м.; –/–/6; 1к10 + 5 Р; ББ 0; Маг. 200; Пер. 2 ПД; Калечащее [2], Примитивное [8], Разрывающее).
†**На скорую руку**: вестники построены бессистемно, и их легко уничтожить, но легко починить. Если атакуя вестник, враг впадает в приступ Фанатичной ненависти, бросайте 1к10, а не 1к5, но проверки на ремонт вестника всегда получают +20.

Легендарное оружие

«Радуйся, друг мой, у тебя благородная цель. Ты будешь десятитысячной душой, павшей от моего клинка. Насладись этим моментом и почувствуй поцелуй Дитя Бездны»

– Сертраш Бессмертный, при падении улья Боэций

Арсеналы слуг Хаоса почти безграничны – в них есть всё, от примитивных ружей на чёрном порохе до сложного силового оружия. Одни еретики постоянно ищут новое, более мощное оружие, другие же накрепко связывают себя с одним. Когда еретик находит такую «родственную душу», он, вероятно, будет пользоваться ей в каждой битве, пренебрегая всем остальным, и укрепляя узы с избранным клинком или болтером. Некоторые могут усомниться в выборе еретика, сочтя отказ от более мощных или сложных орудий убийства нелепым. Такие сомнения развеиваются, когда они сталкиваются с воином и его легендарным оружием в битве.

Легендарное оружие часто становится «визитной карточкой» своего владельца и помогает узнавать его. Вселило бы имя Кхарна Предателя такой страх в сердца врагов и союзников, если бы не его древний цепной топор, Дитя Кровопролития? Смог ли бы Абаддон Разоритель объединить многочисленные разрозненные силы Ока Ужаса, если бы он не владел легендарным Когтём Гора? Правила Легендарного оружия позволяют персонажам Black Crusade владеть оружием, достойным своей славы. Легендарное оружие набирает силу вместе с владельцем и превосходит других представителей своего рода, пока находится в руках истинного владельца. Во многих отношениях Легендарное оружие становится для еретика такой же неотъемлемой частью его самого, как его умения и таланты. Легендарное оружие – это простой меч или пистолет, который еретик как-то заполучил в Вопящем вихре и которое своими подвигами прославил не меньше, чем самого себя. Легендарное оружие даёт игрокам возможность совершенствовать оружие своего еретика вместе с развитием его врожденных способностей, не меняя любимый клинок на недавно добытый. Независимо от своего происхождения, Легендарное оружие в руках владельца гораздо опаснее, чем обычное оружие такого же типа, даже самого высокого качества. Однако создание такой связи с оружием очень непросто, и еретик, владеющий Легендарным оружием, должен полностью посвятить себя его использованию.

Эффекты легендарного оружия

Легендарное оружие обладает множеством преимуществ, которые возникают из-за сочетания нескольких факторов. Качество изготовления, безусловно, способствует этому, но оно не так важно, как можно ожидать. Сильные стороны Легендарного оружия проистекают из редкого стечения обстоятельств, в том числе из-за того, насколько хорошо оно подходит для его владельца, а также действий и событий, в которых это оружие принимает участие. Простой тесак, скоторым скромный рабочий-мутант победил могучего воина, может попасть в легенду. Точно так же простой стаб-револьвер в руках настоящего мастера может убить множество могущественных врагов и, следовательно, стать не менее знаменит, чем его хозяин.

По мере развития Легендарного оружия, оно приобретает способности, которые отражают или дополняют способности владельца. Все особые правила и способности Легендарного оружия применяются только в руках его законного владельца; если какой-либо другой персонаж использует это оружие, оно будет обычным оружием своего типа и качества. Следующие правила применяются ко всему Легендарному оружию:

- Легендарное оружие добавляет половину бонуса Тёмной славы своего владельца (с округлением в большую сторону) к Урону и Бронебойности.
- Легендарное оружие теряет свойство Примитивное, если имело его.
- Легендарное оружие, которое не обладает свойством Силовое поле, имеет только 10% шанс быть уничтоженным, когда оно Парирует или Парируется оружием с таким качеством, вместо обычных 75%.
- Качество Легендарного оружия повышается на один уровень.
- Ключевая идея Легендарного оружия заключается в том, что оно является «фирменным» оружием владельца, а не просто инструментом, что используют, пока это целесообразно. Если еретик берётся за другое оружие, когда это кажется ему удобным или выгодным – он недостоин Легендарного оружия. Если владелец Легендарного оружия возьмётся за другое оружие того же типа (холодное или стрелковое), то когда он в следующий раз, будет сражаться своим Легендарным оружием, ему придётся пройти проверку Тёмной славы, как если бы он возвышал это оружие (см. раздел «Рождение легенды» на стр. 53). Если проверка будет провалена, оружие становится обычным оружием своего типа. Еретик может провести еще одну проверку Тёмной славы, чтобы вернуть своему оружию «легендарность», но сделать это можно будет только, когда его показатель Тёмной славы вырастет, как если бы он пытался возвысить Легендарное оружие. По решению мастера сложность этой проверки может меняться в зависимости от обстоятельств – например, если еретик сражался с противником, которому Легендарное оружие не могло нанести вреда, или если Легендарное оружие было далеко, или если персонаж использовал его неподобающим образом – всё это может облегчить или усложнить проверку. Так или иначе, всякий раз, когда персонаж берётся за другое оружие в ущерб Легендарному – проверка обязательна. Такова цена за связывание своей судьбы с судьбой оружия.

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Еретик может получить Легендарное оружие двумя способами. Первый – игрок должен взять Легендарное оружие при создании персонажа в качестве одного из начальных Приобретений. Второй – игрок должен какой-то миг решить, что его еретик особенно полюбил определённое оружие, и объявить его своим Легендарным. Также Легендарное оружие может попасть в руки еретиков в ходе кампании. Такое «унаследованное» от кого-либо Легендарное оружие работает несколько иначе и будет подробнее описано ниже.

ЛЕГЕНДАРНОЕ ОРУЖИЕ ПРИ СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖА

С одобрения мастера игрок может получить Легендарное оружие во время создания персонажа. В конце концов, к началу игры многие еретики, особенно космодесантники Хаоса, владели оружием десятилетиями или веками.

Персонаж может сделать бросок Приобретения, чтобы получить Легендарное оружие. Модификатор проверки определяется по общим правилам, за исключением того, что Доступность усложняется на один шаг, а проверка получает дополнительный штраф -10, если оружие Тяжёлое или обладает одним из следующих свойств: Точное, Взрыв, Оглушающее, Разящее, Психосиловое, Максимальный режим, Мельта, Силовое поле, Бритвенной остроты, Распыляющее, Шквальное или Оружие Варпа. Если у оружия есть два свойства из перечисленных выше, оно считается за два предмета в вопросах количества предметов, что персонаж может Приобрести на старте. В конце концов, разница между силовым мечом и Легендарным силовым мечом столь же велика, как между цепным мечом и силовым мечом.

Также вместо отдельного Приобретения игрок может просто превратить одно не-Тяжёлое оружие из перечня начального снаряжения своего персонажа в Легендарное оружие. Еретик может когда-либо обладать только одним Легендарным оружием, и поэтому может получить только одно при создании своего персонажа.

У каждого Легендарного оружия есть история, а пути, которыми оно может попасть в руки еретика, безграничны. Когда Еретик начинает игру с Легендарным оружием, игрок должен либо сделать бросок, либо выбрать результат из **Таблицы 2–6: История Легендарного оружия** на странице 54. Этот результат становится основой для легенды об оружии, что будет развивать игрок по согласованию с мастером. Представленные в таблице варианты достаточно разнообразны, но если игрок считает, что ему не подходит ни один, он может вместе с мастером придумать что-то уникальное.

ВОЗВЫШЕНИЕ ОРУЖИЯ

Еретик, который не взял Легендарное оружие при создании персонажа, может образовать связь с полюбившимся оружием во ходе игры. Если игрок считает, что оно подходит его персонажу, он может, с одобрения мастера, сделать имеющееся оружие Легендарным. Рекомендуется делать это в конце игровой встречи или между играми, чтобы не отвлекаться. Еретик может владеть только одним Легендарным оружием, и поэтому может возвысить оружие только, если у него еще нет Легендарного оружия.

Для того, чтобы возвысить Легендарное оружие, еретик должен пройти проверку Тёмной славы. Доступность и

Качество существующего оружия изменяют её как при проверке Приобретения (см. стр. 309 «Основной книги правил») с дополнительным штрафом -10, если оружие Тяжёлое или обладает одним из следующих свойств: Взрыв, Оглушающее, Разящее, Психосиловое, Максимальный режим, Мельта, Силовое поле, Распыляющее, Шквальное или Оружие Варпа. Обратите внимание, что это не проверка Приобретения, а потому модификатор количества не применяется. Если оружие уже использовалось для совершения великих дел, достойных Легендарного оружия, мастер может предоставить бонус к проверке Тёмной славы. И наоборот, если оружие использовалось лишь изредка или добыто недавно, мастер может назначить дополнительный штраф или вовсе запретить попытку, пока еретик не начнёт использовать оружие чаще. Если проверка будет провалена еретик не может снова пытаться возвысить оружие, пока его Тёмная слава не возрастёт. Ограничений на количество попыток возвысить оружие нет. Однако, как только игрок объявил о своём намерении возвысить определённое оружие, он не может пытаться возвысить другое оружие без уважительной причины (например, если исходное оружие будет потеряно или уничтожено). Окончательное решение за мастером. Когда оружие становится Легендарным, оно получает все преимущества Легендарного оружия, перечисленные выше. Кроме того, мастер и игрок вместе должны выбрать результат из **таблицы 2–6: История Легендарного оружия** (см. стр. 54), который лучше всего соответствует тому, как еретик использовал это оружие до сих пор. Если мастер и игрок сочтут, что ни один вариант из таблицы им не подходит, они могут совместно придумать что-то новое, но сопоставимое по силе. Как говорилось выше, игрок также должен придумать предысторию оружия и согласовать её с мастером.

Таблица 2-6: История Легендарного оружия

1к10	Холодное оружие	Стрелковое оружие
1: Легенда бойни: это оружие принесло бесчисленное количество смертей. Возможно, им убили многих чемпионов или невероятное количество невинных. Дух оружия всегда жаждет новых жертв. Это оружие кормится чужими смертями – кажется, что оно направляет руку владельца от одной жертвы к другой.	Убив врага, еретик получает бонус +20 к следующей атаке в ближнем бою этим же оружием в этом же бою. Оружие противится любым попыткам захватить врага живым, поэтому проверки Ближнего боя для использования Оглушения становятся **очень тяжёлыми (–30)**.	Убив врага, еретик получает бонус +20 к следующей стрелковой атаке этим же оружием в том же бою. Если оно заряжено какими-либо несмертельными боеприпасами, оружие считается обладающим свойством Ненадёжное, независимо от его Качества или других правил.
2: Легенда ненависти: это оружие широко использовалось против глубоко презираемых врагов. Каждое убийство наполняло оружие этой ненавистью, и с ним еретик безудержно несёт смерть на поле боя.	Оружие получает +2 к урону по целям, по отношению к которым у еретика есть талант Ненависть.	
3: Легенда ярости: обладатель этого оружия сражается в неистовом безумии, изливая свою бесконечную ярость на бесчисленное количество врагов, а, возможно, и на некоторых друзей. Эти действия наполнили оружие страстью к бессмысленной войне, и каждое убийство разжигает пламя его гнева.	Атаки в ближнем бою, совершаемые этим оружием, получают бонус +10. Проверки Интеллекта и Восприятия, сделанные при использовании этого оружия, получают -10. Если еретик обладает талантом Неистовство, он может впадать в Неистовство за Свободное действие.	Оружие получает +1 к своей максимальной Скорострельности; если оно может стрелять только одиночными, его Скорострельность меняется на О/2/–. Каждый раунд, который персонаж не хочет атаковать своим оружием с максимальной Скорострельностью, он должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**.
4: Легенда вероломства: история этого оружия – эпопея предательств и измен. Похоже, оно развило любовь к подобным обманам, о чем свидетельствует склонность его обладателя иногда неожиданно разить им собственных союзников.	Оружие наносит дополнительные 1к5 единиц урона Неподготовленным или Ошеломлённым целям. Однако при если в броске атаки выпадет 00, атака поражает случайного союзника, находящегося в пределах досягаемости персонажа.	Оружие наносит дополнительные 1к5 урона по Неподготовленным или Ошеломлённым целям. Однако при броске атаки 00 вместо этого атака поражает случайного союзника в пределах трёх метров от цели.
5: Легенда боли: это оружие использовалось, как для пыток, так и на войне. Оно отражает садистские наклонности своего владельца, и каждая нанесённая рана причиняет страдания, намного превосходящие обычнкую боль от травмы.	Оружие приобретает свойство Калечащее (1) или Шоковое, если уже имеет свойство Калечащее.	
6: Легенда завоеваний: это оружие завоёвывало и порабощало, добывая славу своему хозяину. Каждая победа, одержанная этим оружием, лишь подогревает амбиции еретика.	Когда еретик успешно завершает сговор, не используя какое-либо другое оружие того же типа кроме своего Легендарного, он получает дополнительно +1 к Тёмной славе.	
7: Легенда чумы: обладатель этого оружия успешно использовал его на службе у Повелителя мух. Зачастую такое оружие явно отмечено нечистым прикосновением Хаоса. Независимо от внешнего вида, оружие приносит болезни и заразу в раны, которые оно наносит. Это оружие не может принадлежать еретику, Преданному Тзинчу.	Цель, которую ранит оружие, должна пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или временно лишиться 1к5–2 единиц Силы, Выносливости и Ловкости (бросьте один раз и примените результат ко всем трём харакетеристикам) до конца боя.	
8: Легенда крови: это оружие было посвящено служению Кхорну и отражает кровавый дух и ненависть к магии, которые разделяют все истинные последователи Кровавого бога. Это оружие не может принадлежать псайкеру или еретику, Преданному Слаанеш.	Оружие получает +1 к урону. Еретик, владеющим этим Легендарным оружием, получает бонус +5 к любым проверкам на сопротивление психическим силам.	
9: Легенда излишеств: еретик, владеющий этим оружием, всегда стремится к совершенству в своих действиях и ни в чём не знает меры. Будь то воин-поэт или садист-разоритель, его оружие дополняет его любимые занятия. Это оружие не может принадлежать еретику, Преданному Кхорну.	При использовании Легендарного оружия еретик добавляет одну дополнительную степень успеха к успешным проверкам Ближнего или Дальнего боя (в зависимости от оружия). Также еретик выбирает одну дополнительную характеристику, которая получает бонус +5, пока оружие находится в руках. Если еретик провалил проверку выбранной им характеристики на четыре или более степени, он получает одно очко Порчи (это очко Порчи считается полученным за провал).	
10: Легенда перемен: владелец этого оружия совершенно непредсказуем в бою, где непрестанно меняет свой стиль и тактику. Это оружие повторяет многосторонность еретика, хотя и не обязательно в его пользу. Это оружие не может принадлежать еретику, преданному Нурглу.	В начале каждой игровой встречи бросьте 2к5, чтобы определить бонус, который оружие даёт проверкам Ближнего боя на время всей игровой встречи. Если выпадает дубль, бонус предоставляется проверкам Дальнего, а не ближнего боя боя.	В начале каждой встречи бросьте 2к5, чтобы определить бонус, который оружие даёт проверкам Дальнего боя на время всей игровой встречи. Если выпадает дубль, бонус предоставляется проверкам Ближнего, а не ближнего боя боя.

Пример

Персонаж-отступник Мэтта с самого начала кампании хранил верность своему болтеру, хотя другие еретики обзавелись более новым и сильным оружием. Мэтт решает, что его еретик очень полюбил свой верный болтер и никогда не откажется от него даже в пользу «лучшего» оружия. С разрешения мастера, Мэтт пытается возвысить болтер и прежпринимает проверку Тёмной славы. Сверившись с таблицей модификаторов проверки на Приобретение на стр. 310 «Основной книги правил Black Crusade», он видит, что Очень редкая доступность болтера накладывает штраф -20, а ещё -10 добавляется за Хорошее качество. Мэтт не добавляет +10 за то, что болтер у него всего один, ведь это не проверка на Приобретение. Итого, проверка Тёмной славы проводится со штрафом -30. Мэтт поставил перед своим персонажем цель стать военачальником, перед которым все будут трепетать, и поэтому выбирает историю «Легенда завоеваний» и вместе с мастером вписыват это в сюжет кампании.

СТАНОВЛЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Варп влияет не только на живых существ. Со временем его сила искажает и разлагает камень, сталь и адамантий так же неумолимо, как и плоть. Легендарное оружие, которым владеет еретик, пропитано Хаосом, в той же степени, что и его владелец. Хотя эффекты Порчи на Легендарном оружии не так заметны, как на еретиках, тем не менее, они могут быть довольно сильными. Поскольку еретик и его Легендарное оружие подвергаются воздействию Хаоса, связь между ними усиливается неестественным и смертоносным образом. Чем дальше еретик продвигается по Пути к величию, тем сильнее эта нечестивая связь, позволяющая совершать, казалось бы, невозможные подвиги. Иногда Легендарное оружие физически мутирует, возможно, копируя дары данные богами владельцу. У других, как и у многих еретиков, порча Хаоса сокрыта внутри.

Когда обладатель Легендарного оружия достигает 20, 40, 60 и 80 очков Порчи, его оружие получает новую Легендарную способность. Если Еретик уже преодолел один или несколько из этих пороговых значений, к моменту, когда он решил возвысить Легендарное оружие, оно получает одну способность немедленно и ещё одну – каждый раз, когда общее количество очков Порчи еретика повышается до кратного десяти. Это продолжается до тех пор осквернённость оружия не сравняется с осквернённостью его владельца.

В то время как Принадлежность еретика напрямую влияет на дары богов, которые он получает, воздействие Порчи на Легендарное оружие более пассивно. Легендарные способности развиваются в результате привязанности Еретика к оружию и его деяний. Поскольку Легендарное оружие пропитано Хаосом и используется для совершения великих подвигов и злодеяний, оно становится тёмным отражением своего владельца. С точки зрения игровой механики это отражается типом Легендарного оружия.

Когда Легендарное оружие впервые получает Легендарную способность, его владелец должен выбрать тип, отражающий стиль боя, который чаще всего использует еретик. В некоторых редких случаях из-за капризов Варпа оружие приобретает способности, противоречащие таковым у его владельца. Возможно, виной тому дух оружия, стремящийся сгладить слабости своего владельца, а может то просто бессмысленная шутка вселенной. Типы, доступные игроку на выбор, описаны ниже:

Воинственное: воинственное легендарное оружие отражает безрассудную, свирепую природу своего владельца. Это подойдёт для цепного топора, которым владеет неистовый берсеркер, или, что не менее уместно, для огнемёта в руках бесстрашного пироманта. Легендарное оружие этого типа получает способности, что награждают еретика за агрессивные действия. Последователи Кхорна, владеющие Легендарным оружием, часто осознают, что оно помогает пролить больше крови во имя их бога. Также воинственное оружие подходит для многих последователей Нургла, которые наступают на врагов с радостной самоотвержнностью, полагаясь на свои неестественно стойкие туши, способные поглотить любые удары. Любой воин, стремящийся быстро и безрассудно уничтожать своих врагов, может найти этот тип подходящим.

Бдительное: еретики, что исповедуют осторожный или методичный подход, могут обнаружить, что им подходит Легендарное оружие этого типа. Будь то таящая в себе клинок трость развратного дворянина или болтер молчливого космодесантника Хаоса из Гвардии Смерти, бдительное оружие вознаграждает воина, который действует от обороны и терпеливо ожидает, пока более агрессивные враги выбьются из сил. Легендарные способности, которые развивает такое оружие, помогают его владельцу использовать силу врага против него самого или избегать урона. Это хорошо подходит для многих служителей Нургла, поскольку даже затянувшееся убийство отражает неизбежность распада. Некоторые из порочных последователей Слаанеш выбирают этот тип по похожим причинам – чем дольше они могут продлить бой, тем дольше им придется мучить своих противников и наслаждаться сладкими укусами клинков и пуль.

Легендарное оружие в игре

Хотя возвышение Легендарного оружия – это сознательное решение игрока, для его персонажа это обычно не так. В отличие от создания Демонического оружия, которое представляет собой сложный и преднамеренный ритуал, требующий больших усилий со стороны одного или нескольких героев, возвышение Легендарного оружия –естественный процесс. С точки зрения игровой механики оружие является либо Легендарным, либо нет, но это лишь упрощение, введённое для простоты игры. С точки зрения игровой вселенной, возвышение отражает постепенно крепнущую связь еретика с его оружием и совершенствование им своего мастерства.

Сама идея Легендарного оружия в этом смысле не является «внутриигровой» концепцией (в отличие от демонического). Персонажи могут знать слухи и легенды, связанные с определённым мечом или болтером, но не могут воспринимать всё овеянное такими легендами оружие как составляющее некий единый подвид. Это не значит, что еретики не могут посвятить свое оружие служению богам посредством церемоний и ритуалов, но то вопрос отыгрыша и личных предпочтений. Точно так же еретики могут давать своему Легендарному оружию разные имена, но обычно у него есть какое-то одно собственное.

Таблица 2-7 Легендарные способности

Легендарные способности воинственного оружия

Бросок 1к10	Легендарные способности
1-2	Кровожадное
3-4	Рвущее
5-6	Сокрушительное
7	Превосходство
8	Расправа
9	Убийца
10	Мясник

Легендарные способности бдительного оружия

Бросок 1к10	Легендарные способности
1-2	Перегруппировка
3-4	Недвижимая скала
5-6	Неутомимый
7	Маятник
8	Защитник
9	Щит ненависти
10	Смертельная ловушка

Легендарные способности искусного оружия

Бросок 1к10	Легендарные способности
1-2	Скрытное
3-4	Отвлекающее
5-6	Без осторожности нет доблести*
7	Духовные узы
8	Быстрое
9	Безошибочное
10	Предатель

Легендарные способности безжалостного оружия

Бросок 1к10	Легендарные способности
1-2	Устрашающее
3-4	Безграничное злорадство
5-6	Потрошитель
7	Резня
8	Каратель
9	Порочное
10	Мучитель

Легендарные способности универсального оружия

Бросок 1к10	Легендарные способности
1-2	Инстинктивное
3-4	Нечестивый союз
5-6	Неприступное
7	Скоротечная кончина
8	Адаптивное
9	Без предупреждения
10	Беспринципное

Искусное: такое оружие подходит еретикам, которые предпочитают побеждать своих врагов хитростью и мастерством, а не грубой силой. Таким может быть, как старый, потрёпанный длиннолаз отступника, так и отравленный клинок незримого убийцы. Предоставляемые им Легендарные способности могут сделать оружие более точным или незаметным; они также могут помочь владельцу перехитрить его врагов. Ученики Архитектора судеб нередко владеют оружием такого типа, поскольку он соответствует их собственной склонности считать ум и хитрость главным оружием. Также такое оружие хорошо подходит колдунам и псайкерам всех мастей – оно будет их козырем в рукаве, которой поможет там, где не справилось волшебство.

Безжалостное: некоторые еретики сражаются не для того, чтобы испытать себя, не для того, чтобы достигнуть цели или даже не для того, чтобы убить своих врагов – они хотят причинить боль своим врагам и унизить их. Оружие такого типа развивает в себе способности, которые помогают причинять врагам (и тем, кто просто подвернётся под руку) больше физической и душевой боли чем это обычно возможно, позволяя всем стать свидетелями превосходства хозяина. Такие способности могут повысить мастерство владельца, помогать ему унижать врагов, или наносить ужасные кровоточащие раны, которые приведут к медленной, мучительной смерти. Неудивительно, что чемпионы Слаанеш, в силу своих садистких наклонностей часто владеют таким оружием. Иногда последователь Нургла может владеть таким оружием, так как нанесенные им ужасные раны приятны Повелителю мух.

Универсальное: многие бойцы используют сбалансированный подход к бою, приспосабливая стиль и тактику к обстоятельствам. У недавно падшего космодесантника Хаоса боевые доктрины «Кодекса Астартес» могут слишком прочно укоренится в голове, и он не сможет легко забыть про них, даже если осквернит и уничтожит собственный экземпляр «Кодекса». Точно так же нечестивый флотский офицер может обнаружить, что доктрины «Тактики Империалис» недурно работают и против имперской военной машины. Универсальное Легендарное оружие помогает еретику, который сражается прагматично и умеет действовать по обстоятельствам. Легендарные способности, предоставляемые этим типом, часто не так сильны, чем другие, но превосходят их гибкостью. Универсальный тип подходит для многих приверженцев Тзинча, поскольку он позволяет изменять стиль боя, включающий широкий спектр тактик. Этот тип часто применяют и последователи Кхорна, потому что, чем эффективнее воин, тем чаще он будет получать новый череп.

Если действие Легендарной способности зависит от бонуса Тёмной славы, всегда используется текущий бонус Тёмной славы. Таким образом эффективность Легендарных способностей повышается, когда еретик получает Тёмную славу, и снижается, если еретик теряет её. Легендарные способности применяются только тогда, когда еретик владеет своим Легендарным оружием, и применяются только к атакам, совершенным с помощью Легендарного оружия. Помните, что когда Легендарным оружием пользуется кто-либо кроме настоящего владельца, оно превращается в обычное оружие своего вида и качества.

Способности Легендарного оружия

Когда Легендарное оружие должно получить свою первую Легендарную способность, игрок сперва выбирает тип, к которому будет относиться его оружие. Чтобы определить, какую Легендарную способность получило оружие, игрок бросает к10 по выбранной им таблице. Результат броска можно изменить на величину, равную бонусу Тёмной славы еретика (или меньше). Если Легендарная способность даёт свойство, которым оружие уже обладает, игрок может либо перебросить результат, либо оставить его, если полученное свойство обладает большим показателем, чем уже имеющееся. Некоторые Легендарные способности имеют разные эффекты в зависимости от того, применяются они к стрелковому или холодному оружию.

Пример

Поскольку при возвышения оружия Тёмная слава персонажа Мэтта равна 36, он должен выбрать тип своего болтера и сделать бросок по соответствующей таблице. Его герой-отступник безрассуден и свиреп, поэтому Мэтт выбирает тип «Воинственный». На 1к10 Мэтту выпадает 7 – это способность «Превосходство». Но Мэтт хочет, чтобы его болтер совершал по-настоящему кровавые убийства, так что изменяет результат на бонус Тёмной славы (3), чтобы получить способность «Мясник».

Легендарные способности воинственного оружия

Ниже приведенные способности относятся к Воинственному Легендарному оружию.

Кровожадное

Bloodlust

Оружие пускали в ход в порыве гнева так много раз, что теперь кажется, будто оно предвосхищает каждую новую цель, вечно стремясь пролить свежую кровь.

Холодное: оружие добавляет +20 к Ближнему бою владельца при Натиске.

Стрелковое: атаки по ещё не раненой цели получают бонус +20.

Мясник

Mangler

Будь то клинки или пули, это оружие с пугающей частотой наносит ужасающие раны, порой убивая противника одним попаданием. Когда это оружие вызывает Фанатичную ненависть, добавьте +1 к броску по таблице Критических попаданий. Один раз за игровую встречу еретик может потратить очко Тёмной славы, чтобы определяя результат Фанатичной ненависти, бросать 1к10-2.

Расправа

Overkill

Еретик и его Легендарное оружие – смертоносный дуэт, бездумно убивающий врагов одного за другим. Легендарное оружие наносит дополнительный урон, равный полному бонусу Тёмной славы еретика, а не половине. Один раз за игровую встречу еретик может потратить очко Тёмной славы, чтобы сделать бонус к урону равным полутора бонусам Тёмной славы на время одной сцены.

Превосходство

Overwhelming

Ударяя с огромной силой, это оружие легко отбрасывает тех слабаков, которые достаточно глупы, чтобы стоять на пути у еретика и его Легендарного оружия. Оружие приобретает свойство Оглушающее (Х), где Х равен половине бонуса Тёмной славы еретика.

Рвущее

Ragged

Это оружие наносит жуткие рваные раны – возможно из-за затупившегося лезвия или пуль, что необъяснимо деформируются в воздухе. Оружие приобретает свойство Разрывающее; если оно уже есть, вместо него оружие получает свойство Проверенное (Х), где Х равен половине бонуса Тёмной Славы еретика.

Сокрушительное

Shattering

Это оружие будто является продолжением своего владельца, которое направляет его силу в сокрушительные удары и раскалывает вражеские доспехи вдоль едва заметных трещин.

Холодное: оружие обретает свойство Силовое поле.

Стрелковое: оружие обретает свойство Бритвенной остроты.

Парное Легендарное оружие

Может случится, что еретику по душе сражаться парным оружием. Парное оружие тоже может быть Легендарным – просто выбирая или возвышая оружие, игрок должен заявить, что хочет сделать Легендарным сразу пару. Для этого еретик должен уже обладать соответствующим талантом Парное оружие (или приобрести его при создании персонажа). Оба образчика будущего Легендарного оружия должны быть либо холодным, либо стрелковым оружием. Этот набор из двух единиц оружия нужно рассматривать не как два отдельных легендарных оружия, а как единый «комплект». Это может быть меч и щит, пара цепных топоров или плазменный и болт-пистолет. Так или иначе, это должно быть одобренно мастером.

В Легендарном комплекте оба оружия получают преимущества Легендарного оружия, но получая Легендарную способность, игрок должен выбрать которое оружие получит её. Игрок может отдавать все способности одной части комплекта или чередовать. При бросках Приобретения, совершенных для добычи такого комплекта или его Возвышения, применяйте модификатор того оружия, которое сложнее достать с дополнительным штрафом в -10.

Парное оружие не в формате комплекта

Любитель парного оружия может сражаться одним Легендарным клинком или пистолетом и вторым – совершенно обычным. Например, так может случится, если обладатель Легендарного оружия получит талант Парное оружие и захочет его использовать. Если Легендарное и второе оружие такого обоерукого воина относятся к одному классу, необходимо соблюдать некоторые ограничения, нарушение которых влечёт за собой обычный штраф за «измену» Легендарному оружию. Эти ограничения не применяются, если Легендарное и вторичное оружие относятся к разным классам (холодное и стрелковое).

- Второе оружие должно иметь доступность ниже, чем Легендарное.
- Второе оружие можно использовать только в паре с Легендарным оружием, и никогда – само по себе.
- Если у еретика есть ведущая рука, он должен держать Легендарное оружие в ней.
- Если еретик во время своего хода атакует только одним своим оружием, это должно быть его Легендарное оружие.

Еретик всегда должен отдавать предпочтение Легендарному оружию. Например, если вы вынуждены бросить одно оружие, чтобы ухватиться за выступ, еретик должен бросить не-Легендарное оружие. Мастер должен определить, когда это правило можно нарушить, но, как правило, ему стоит сперва предупредить игрока и позволить передумать, поскольку сверхъестественная связь еретика с его Легендарным оружием не позволяет ему совершать такие глупые ошибки.

Убийца
Slayer

Убийства, что совершают этим оружием, безупречны. Владелец может потратить очко Тёмной славы, чтобы на время одного боя наделить оружие свойством Разящее (X), где X равен бонусу Тёмной славы еретика.

Легендарные способности бдительного оружия

Ниже приведенные способности относятся к Бдительному Легендарному оружию.

Смертельная ловушка
Deathtrap

Это оружие будто бы питается злобой своего владельца, чтобы нести смерть. Один раз за бой, совершая действие атаки после Выжидания, еретик может добавить к урону свой удвоенный бонус Тёмной славы вместо половины как обычно.

Защитник
Defender

Когда хозяин оружия разит своих врагов, сила его ударов или отдача оружия каким-то образом умудряются сдвинуть его в нужное место и увести из-под выпадов и пуль врага.

Холодное: оружие может перебросить одну проваленную проверку Парирования за раунд. Если у оружия есть свойства Несбалансированное или Громоздкое, оно теряет их.

Стрелковое: каждый раз, когда еретик стреляет из своего Легендарного оружия, стрелковые атаки, направленные против него, получают штраф -10 на один раунд.

Неутомимый
Indefatigable

В обороне оружие будто бы меняет свой вес, помогая еретику парировать и петлять, уклоняться от пуль и перехватывать вражеские удары. Когда персонаж совершает Осторожную атаку или встаёт в Защитную стойку, он может перебрасывать проверки Избегания атаки до начала своего следующего хода.

Маятник
Pendulum

Владелец оружия настолько привязан к нему, что может использовать его массу для защиты. Один раз за раунд еретик может получить модификатор к проверке Избегания, равный модификатору броска на попадание, что предпринимает его противник.

Перегруппировка
Regroup

Оружие стремиться помочь своему хозяину. Один раз за бой, после успешной атаки (даже если она не нанесла урона), еретик может отказаться от своей Реакции, чтобы перебросить свою Инициативу для следующего раунда боя.

Щит ненависти
Shield of Hate

Общая ненависть оружия и его владельца к их врагам становится почти осязаемой. Каждый раунд еретик может потратить Реакцию, чтобы добавить половину своего бонуса Тёмной славы к очкам Брони на корпусе и на руке, держащей это оружие (или обеих рук, если оно двуручное). Эти дополнительные очки складываются с любыми очками существующей брони.

Недвижимая скала
Standing Firm
Оружие терпеливо и вознаграждает своего владельца за то, что он позволил врагу приблизится к нему.

Холодное: независимо от формы или длины, оружие идеально подходит для защиты от натиска, помогая своему владельцу нанести удар в нужный момент. Когда владелец использует действие Выжидание, чтобы атаковать противника, совершившего действие Натиск, он получает +20 к своему броску атаки и добавляет +1 к урону.

Стрелковое: в том ходу, когда еретик не двигался или не удалялся от своей цели, проверки Дальнего боя при стрельбе из Легендарного оружия получают +10.

Легендарные способности искусного оружия

Ниже приведенные способности относятся к Искусному Легендарному оружию.

Предатель
Backstabber
Это оружие бьёт, когда враг того не ожидает, и наносит дополнительные 1к10 единиц урона Неподготовленным или Ошеломлённым врагам.

Без осторожности нет и доблести
Better Part of Valour
Одни последователи Хаоса более чем готовы погибнуть во имя богов, другие же считают, что лучше сохранить жизнь сейчас, дабы исполнить волю своего покровителя в будущем.

Холодное: совершая действие Выход из боя, еретик может провести встречную проверку Обаяния или Тёмной славы против Восприятия своего врага. Если еретик побеждает, он может выйти из боя за Полудействие.

Стрелковое: если еретик не смог убить или вывести из строя свою цель при помощи стрелковой атаки (или просто промахнулся), он может немедленно совершить Полудвижение за Свободное действие.

Отвлекающее
Distracting
Сочетание необычного внешнего вида оружия и отвлекающих манёвров его хозяина приводит противников в замешательство и заставляет пропустить решающий удар.

Холодное: при совершении Финта еретик может заменить проверку Ближнего боя проверкой Обаяния или Интеллекта.

Стрелковое: когда еретик совершает стрелковую атаку, любые другие персонажи, стреляющие по той же цели, получают бонус +10 к проверкам Дальнего боя на один раунд.

Быстрое
Fast
Обладающие обширным боевым опытом, еретик и его оружие движутся как единое целое и действуют со сверхъестественной скоростью.

Холодное: оружие приобретает свойство Гибкое.

Стрелковое: попытки Уклониться от атак этого оружия получают штраф -20.

Безошибочное
Precise
Кажется, что оружие жаждет крови и готово вершить самое страшное кровопролитие, если как следует подготовится. Стандартные атаки, совершаемые этим оружием после Прицеливания, получают +1 к урону за каждые две степени успеха в проверке Ближнего или Дальнего боя.

Духовные узы
Spirit-Bound
Тщательно закалённый в энергиях Хаоса дух оружия безвозвратно привязан к душе владельца и способен разрывать нити Варпа так же легко, как и узы плоти. Это оружие игнорирует особенность Демоническое.

Холодное: если еретик – псайкер, он может наносить дополнительный урон с помощью встречной проверки Силы воли, как если бы Легендарное оружие было психосиловым. Помните, что оружие не получает других преимуществ психосилового оружия (например, прибавки к урону в зависимости от Пси-рейтинга или неуязвимости к воздействию свойства Силовое поле).

Стрелковое: если еретик – псайкер, при атаке он может попытаться совершить проверку Использования Варпа за Свободное действие. В случае успеха Пси-рейтинг еретика добавляется к урону, нанесенному этой атакой.

Скрытное
Subtle

Оружие научилось молчать и маскироваться в соответствии с нравом его хозяина. Проверки, предпринимаемые для того, чтобы обнаружить еретика по звону клинка или звука выстрелов, а также для обнаружения оружия, которое пытаются спрятать, получают штраф -30.

Легендарные способности безжалостного оружия

Ниже приведенные способности относятся к Безжалостному Легендарному оружию.

Каратель
Chastener

Еретик наслаждается болью и страданиями, что причиняет противникам, либо стремясь сломить его боевой дух, либо упиваясь собственным величием. За каждую успешную атаку по противнику еретик получает накопительный бонус +3 к дальнейшим проверкам Ближнего или Дальнего боя (в зависимости от оружия) против этого же противника до конца сцены.

Владение Легендарным оружием

Все особые правила и способности Легендарного оружия применяются только, когда оружие находится в руках его законного владельца, поскольку они связаны с жизненным путём еретика и его узами с оружием, чем с какими-либо врожденными характеристиками. Обычно владельцем Легендарного оружия является еретик, который приобрел его во время создания персонажа или возвысил. Единственный способ изменить владельца Легендарного оружия (за исключением самых невероятных обстоятельств) – это смерть его владельца. Новый владелец должен создать новую связь с оружием, прежде чем сможет воспользоваться какими-либо особыми правилами или способностями. Для этого еретик должен долго владеть оружием. Тренировки, безусловно, могут помочь, часть этого времени нужно провести в настоящем бою. Как только мастер решит, что потенциальный владелец оружия провел с ним достаточно времени, еретик может попытаться пройти проверку Тёмной славы, как если бы он возвышал оружие. Воспользуйтесь правилами на унаследованное Легендарное оружие (см. стр. 62). При этом показатели Порчи и Тёмной славы будут соответствовать таковым у предыдущего владельца на миг его смерти.

Резня
Massacre

Еретик любит показывать своё превосходство над многочисленными противниками, а с Легендарным оружием в руках, он может разить их как косарь – пшеницу. Оружие приобретает свойство Опустошительное (X), где X равен половине бонуса Тёмной славы еретика.

Потрошитель
Ripper

Оружие оставляет у жертв болезненные рваные раны. Любая цель, которая получает урон от этого оружия, должна пройти проверку Выносливости со штрафом, равным удвоенному бонусу Тёмной Славы еретика, иначе она будет страдать от Кровотечения.

Устрашающее
Terrorizer

Когда льётся кровь, кажется, что оружие создает ауру, отражающую во врагов ужас причинённой смерти. Убив врага, еретик получает особеннность Страх (1) или увеличивает уровень уже имеющегося Страха на +1 до конца сцены.

Мучитель
Tormenter

Еретик подобен хирургу, убивающему врагов одним прикосновением. Оружие вызывает Фанатичную ненависть при броске 1 или 0.

Выдающееся злорадство
Transcendent Schadenfreude

Для служителей Хаоса даже смерть не является концом, и это оружие не столько заботиться о жизни своего хозяина, сколько о его лаврах в глаза Тёмных богов. Когда еретик заставляет врага терять Тёмную славу или сжигать очко Судьбы, чтобы выжить после атаки, он получает бонусное очко Тёмной славы, которое можно использовать в течение этой игровой встречи.

Порочное
Vicious

Некоторые еретики целятся в жизненно важные органы или другие уязвимые места, стремясь покончить со своими противниками как можно быстрее, но хозяин этого оружия предпочитает наносить болезненные раны вместо смертельных, и его оружие научилось угождать ему. Оружие получает свойство Калечащее (X), где X равен половине бонуса Тёмной славы еретика.

Легендарные способности универсального оружия

Ниже приведенные способности относятся к Универсальному Легендарному оружию.

Адаптивное
Adaptable

Еретик может полагаться на свое Легендарное оружие как на напарника, а не только как на инструмент. Чем хуже шансы, тем больше их союз способен обратить даже малейшую возможность в свою пользу.

Холодное: при столкновении с более чем одним противником в ближнем бою оружие получает +1 к урону. Если владельца превосходят числом два к одному, оружие также добавляет +10 к проверкам Ближнего боя, а при превосходстве три к одному, оружие накладывает штраф -10 на броски атаки врагов.

Стрелковое: всякий раз, когда еретика и его союзников превосходят численностью, его оружие добавляет +10 к проверкам Дальнего боя и даёт дополнительную степень успеха к успешным проверкам Дальнего боя.

Инстинктивное
Instinctive

Это оружие всегда подстраивается под окружение еретика, и едва ли не прыгает ему в руки при приближении опасности. Считается, что у еретика есть таланты Мгновенная реакция и Быстрое выхватывание (даже если оружие лежит в ножнах или кобуре). Кроме того, персонаж получает +10 ко всем броскам атаки и проверкам Избегания во время раунда Ошеломления.

Беспринципное
Opportunistic

Еретик ищет в бою любое преимущество, а его Легендарное оружие служит ему дополнительной парой глаз. Каким-то образом ему всегда удается поразить врага в нужное место, будь то прореха в броне или старая боевая рана. Еретик может решить перебросить результат Фанатичной ненависти. Если такая атака не нанесёт урона из-за бонуса Выносливости или брони цели, она всё равно наносит 1к5–2 урона.

Скоротечная кончина
Quick End

Еретик стремится к быстрому и решительному завершению битвы, и его оружие приспособлено для этой цели. Оружие наносит +3 урона при первой успешной атаке в каждом бою.

Неприступное
Unassailable

Когда владелец готовится к обороне, очертания его оружия становятся размытыми, чтобы помочь избежать любых атак. Когда еретик совершает Осторожную атаку или встаёт в Защитную стойку, он может перебрасывать проверки Избегания до начала своего следующего хода.

Нечестивый союз
Unholy Union

Легендарное оружие так крепко связано с еретиком, что, кажется будто оно предвидит каждое его действие. Оружие добавляет +5 к проверкам Ближнего или Дальнего боя (в зависимости от класса оружия).

Без предупреждения
Without Warning

Еретик и его оружие действуют настолько слаженно, что последнее способно предугадывать намерения хозяина. Владелец оружия добавляет половину своего бонуса Тёмной славы к броскам Инициативы, даже если Легендарное оружие находится в ножнах, кобуре или иным образом убрано.

Уничтожение Легендарного оружия

В процессе игры Легендарное оружие можно уничтожить различными способами. Мастерам почти всегда следует позволять восстанавливать повреждённое или погибшее Легендарное оружие из уцелевших осколков. Это может быть просто проверка Ремесла, а может стать основой для целого приключения, в котором еретики будут искать редкие материалы или легендарных оружейников.

Демоническое Легендарное оружие

Некоторые еретики могут быть достаточно сильными или глупыми, чтобы запечатать демона в Легендарном оружии. Это возможно, но только величайшие чемпионы Хаоса могут надеяться овладеть таким оружием.

Демоническое оружие не может стать Легендарным – демоны слишком злобны, чтобы даже самые искусные воины надеялись наладить связь с демоническим оружием. С другой стороны, в уже существующее Легендарное оружие вполне можно заточить демона. Поскольку Легендарное оружие уже наполнено силой и тёмным желанием, оно оказывается идеальным вместилищем для демона – по крайней мере, до тех пор, пока владелец оружия сможет сохранять над ним власть. При заключении демона в Легендарное оружие, связь между оружием и владельцем приносит бонус +10 к ритуалу Призыва, так как многих демонов легче уговорить, имея достойный сосуд. Тем не менее, легендарное оружие никогда не считается «специально созданным» (см. стр. 199 «Основной книги правил»). Легендарно-демоническое оружие подчиняется всем правилам для обоих типов оружия. Однако в любых обстоятельствах, требующих проверки Возвышения или Подчинения демона, еретик должен пройти, как проверку на Возвышение, так и на Подчинение демона с соответствующими модификаторами. Если одна проверка будет провалена, еретик подвергается штрафам, как если бы провалил обе (например, успех в проверке Подчинения и провал проверки Возвышения означает, что хотя демон находится под контролем, оружие не получает никаких преимуществ Легендарного, поскольку они связаны с еретиком, а не с демоном).

Взятые по отдельности, Демоническое и Легендарное оружие чрезвычайно мощны; оружие, сочетающие внутреннего зверя и связь с хозяином, пугающе сильно. Оно обладает и иными способностями, выходящими за рамки бонусов к урону и бронебойности, зависящих от Силы воли демона и Тёмной славы владельца. Вводя такое оружие в сюжет, мастер может и пересмотреть размах идущей кампании. Такие оружие очень сильно, так что не ведущему стоит почаще требовать проверок на Возвышение или Подчинение демона.

Унаследованное Легендарное оружие

Еретики и их Легендарное оружие чаще всего приходят к славе вместе. Некоторые, однако, могут завладеть оружием с долгой историей – малоизвестным или по-настоящему легендарным. Поистине, выдающийся еретик может ещё сильнее укрепить связь с оружием, выйдя за пределы его прежних возможностей.

В то время как история недавно возвышенного Легендарного оружия разворачивается вместе с историей его владельца, унаследованное Легендарное оружие уже участвовало в великих свершениях, принадлежа могущественному чемпиона Хаоса. Унаследованное Легендарное оружие отражает тип, уровень Порчи и величину Тёмной славы предыдущего владельца или владельцев. Как правило, унаследованное Легендарное оружие вводится в игру как часть сюжета и его приобретение может стать целью Сговора. При создании Легендарного оружия мастер должен случайно или своей волей выбрать историю из **таблицы 2–6: История Легендарного оружия** (см. стр. 54) и присвоить оружию тип, а также значения Порчи и Тёмной славы. Для этого мастеру стоит подумать о прошлом владельце оружия. Значение Порчи представляет собой наивысший уровень Порчи, которого достиг любой из предыдущих владельцев оружия, и определяет, сколько Легендарных способностей у него будет в зависимости от типа оружия. Оружие обладает этими способностями независимо от уровня Порчи нового владельца. Однако, если Порча Легендарного оружия выше, чем у нового владельца, Еретик получает одно очко Порчи после каждого боя, в котором он владеет унаследованным Легендарным оружием до тех пор, пока не сравняется с ним по уровню осквернённости.

Бонусный урон и Бронебойность, как и Легендарные способности, рассчитываются, исходя из Тёмной славы текущего владельца. Один раз за игровую встречу, когда мастер сочтёт это уместным, еретик может воззвать к прошлому своего оружия и почерпнуть в нём сил. При этом игрок может для одной проверки использовать Тёмную славу оружия, а не свою собственную. Увы, другие еретики могут счесть соратника недостойным носить такое оружие – если проверка будет провалена на три или более степеней, еретик потеряет 1к5 единиц Тёмной славы. Это может иметь и сюжетные последствия – например, недостойного могут попытаться «освободить» от его оружия.

Имя Легенды

С помощью своего Легендарного оружия еретик может совершить множество злодеяний, что войдут в историю, а его имя прогремит на весь Вихрь. По мере того, как еретик творит легенду о себе, его история становится неотделимой от истории его оружия. Игрокам настоятельно рекомендуется придумать имя Легендарного оружия, которое будет связано с его историей, известно их противникам и станет вселять страх в сердца врагов. Название должно быть кратким и отчётливым описанием качеств или действий оружия, а также отражать личность и историю его владельца. По решению мастера, еретик, имеющий Легендарное оружие с подходящим названием, будет получать бонус +10 (или выше) к Социальным проверкам. Оружие не обязательно

Таблица 2-8: Имена Легендарного оружия

1к100	Первая часть	Вторая часть
1-7	Насилие	Клинок
8-14	Смерть	Жнец
15-20	Череп	Укус
21-27	Кровь	Истребитель
28-34	Пустота	Несущий
35-40	Бойня	Дитя
41-46	Враг	Молот
47-51	Бог	Убийца
52-58	Хаос	Король
59-64	Варп	Потрошитель
65-70	Труп	Испивающий
71-76	Душа	Князь
77-84	Тьма	Приносящий
85-91	Погибель	Сулящий
92-95	Демон	Забирающий
96-00	Боль	Раскалывающий

должно находиться в руках еретика, чтобы давать этот бонус, но оно должно быть, по крайней мере, хорошо видно.

Некоторые еретики могут узреть имя своего оружия во сне или непроизвольно произнести его. Чтобы представить такое откровение, игрок может случайным образом создать это имя, дважды бросив по **таблице 2-8: Имена Легендарного оружия** на этой странице и составив название из двух слов.

Пример

Наконец, пришло время дать имя Легендарному оружию. Мэтт решает отдать всё на волю богов и делает бросок по таблице. Ему выпадает имя «Кровавый молот». Мэтт полагает, что это очень подходящее имя для болтера, который теперь более чем способен превращать врагов в кровавые ошмётки. В руках еретика Кровавый молот будет иметь Отличное качество, а с учётом Тёмной славы владельца, станет наносить 1к10+7 единиц урона с Бронебойностью 6! По мере того, как кампания будет продвигается, персонаж Мэтта станет становится сильне и могущественнее, а Кровавый молот будет расти вместе с ним. Воистину, это оружие, достойное могущественного полководца Хаоса.

Расширенные обряды и ритуалы

«Возможно, ты и призвал меня, глупый смертный, но ты мне не хозяин».

–Дис'Тхо'Дуотуу, Багровый ужас

Соответствующий раздел «**Основной книги правил Black Crusade**» даёт общее представление о том, как создавать нужные им ритуалы, какие у них бывают последствия и приводит несколько примеров ритуалов, с помощью которых можно призвать самых знаковых демонов.

В этом разделе описано еще несколько обрядов, с помощью которых можно попросить сущность Хаоса о помощи, сотворить нескончаемую волну крови или даже вызвать великого демона.

Ритуалы, перечисленные ниже, следуют тому же формату, что и описанные в «Основной книге правил» (см. стр. 228-229), но имеют более конкретное применение, чем просто вызов демона определённого бога. Мастер может вставить эти обряды в кампанию в качестве препятствий на пути еретиков к получению могущества, которого они жаждут, или сделать частью Сговора. Игроки могут использовать один из них, чтобы повысить свою репутацию, наказать врагов или просто посеять хаос и разрушение. Так или иначе, мастер должен определить, насколько сложен обряд и возможен ли он вообще (например, попытка призвать кровожада на осквернённом демоническом мире Слаанеш может быть невозможной).

КРОВАВЫЙ ПРИЛИВ

Bloodtide

В бурлящей суматохе Вопящего вихря ходит множество историй и слухов о богатствах или опасностях, которых следует избегать, а различия в толкованиях могут перевенуть эти россказни с ног на голову. Один из таких баек, передаваемая лишь шепотом, – это история великого кровожада, которого иногда называют Каджагга'натхом Освобожденным. Мало что известно об этом могущественном повелителе демонов, кроме его способности вызывать огромную разрушающую волну – Кровавый прилив. Из чего на самом деле состоит Кровавый прилив, столь же непостижимо, как и цели самого Ка'джагга'натхи. Некоторые говорят, что это кровь его жертв или, возможно, чистая необузданная энергия Варпа. Другие даже утверждают, что Кровавый прилив – это машина или оружие древней и нечестивой конструкции. Истина, возможно, никогда не будет открыта, но некоторые преданные слуги Кхорна смогли заполучить часть этой силы, создав тёмную копию легендарного Кровавого прилива, чтобы смести всех, кто стоит на пути планов Кхорна.

Требования: только еретик, преданный Кхорну и обладающий умением Запретное знание (Варп), может выполнять этот ритуал. В идеале Кровавый прилив следует проводить лишь, когда рядом твориться насилие – на поле брани или месте недавного массового убийства. Алтарь должен быть сложен из костей недавних жертв – и чем сильнее жертвы сопротивлялись Кхорну, тем лучше! Еретик должен заранее продумать, куда он хочет направить Кровавый прилив (например, на императоров собор, что на западе, или к святилищу Слаанеш в жилом блоке уровнем выше). Когда все условия будут соблюдены, а наравление – выбрано, еретик, проводящий ритуал, должен принести жертву Кхорну и пройти **тяжёлую (-20) проверку Запретного знания (Варп)**, модифицированную согласно таблице 6-7: Модификаторы ритуала призыва (**«Основная книга правил»**, стр. 229). Если у еретика есть умение Учёное знание (Оккультизм) или Учёное знание (Легенды), он получает +10 к этой проверке. С жертвы ритуал лишь начинается, и еретик может принести несколько жертв, чтобы увеличить шансы на успешный вызов Кровавого прилива; каждая жертва добавляет +5 к сложности проверки.

Эффект: алтарь принимает жертву, и кипящий поток крови и нестабильной энергии Варпа вырывается в выбранном направлении. Все, кто касается этого всплеска, почти мгновенно оскверняются, поскольку часть силы Каджагга'натхи выплёскивается наружу, топя всё на своем пути. Этот поток работает как оружие со свойством Распыляющее и бьёт на расстояние 100 метров × бонус Силы воли еретика, который провел ритуал, плюс дополнительные 100 метров за каждую степень успеха после первой. Преданные Кхорну невосприимчивы к воздействию Кровавого прилива, а демоны Кхорна неподвержены Демонической нестабильности, пока остаются в зоне поражения. Неприсоединившиеся, а также преданные Тзинчу и Нурглу получают 2к10 очков Порчи и должны пройти **сложную (-10) проверку Силы воли**, в случае провала которой получат 2к10 единиц энергетического урона, от которого не спасет ни броня, ни бонус Выносливости. Они должны проходить такую проверку каждые десять минут, которые они проводят в пораженной области. Всем остальным – например, имперским шавкам и слугам Слаанеш – грозят такие же последствия, но проверка Силы воли для них становится напряжённой (-40), а проходить её нужно каждые пять минут. Неживым объектам, таким как здания и транспортные средства, Кровавый прилив наносит 2к10+8 единиц ударного урона, от которого не спасает Броня. С точки зрения психических защит и сопротивляемостей, Кровавый прилив считается психической атакой.

Продолжительность: 1к5 × Сила воли часов, плюс дополнительный час за каждую степень успеха в проверке Запретного знания после первой; мастерам рекомендуется изменять это время по своему желанию, чтобы подчеркнкть неконтролируемую природу Кровавого прилива.

Затраты: никаких, исключая необходимое для изготовления жертвенника и подготовки жертв.

Цена провала: если обряд не удался, проводящий еретик сталкивается с Презрением Варпа (см. стр. 227 «**Основной книги правил Black Crusade**»). Если еретик потерпит неудачу на три или более степеней, Кровавый прилив всё равно произойдёт, но вместо целенаправленного потока он хлынет от алтаря во всех направлениях и покроет всё вокруг. В таком случае, все, кого он коснется, даже преданные Кхорну, получат 2к10 очков Порчи.

ОБРЯД МНОЖЕСТВА ГЛАЗ

Rite of Many Eyes

Демоны видят время и пространство не так, как смертные. Их точки зрения столь же разнообразны, как и обличия, которые они принимают. Существуют демоны, которые шли по путям Варпа бесконечно долго. Древние и ужасные, эти извращённые существа повидали многое за свое долгое существование и вполне готовы поделиться своими секретами – за разумную цену! Обряд Множества глаз имеет множество различных названий и позволяет тем, кто ищет знания, обратиться к древнему демону, не вызывая его напрямую, в надежде, что он поделится знаниями.

Требования: обряд Множества глаз похож на другие ритуалы, цель которых – вызвать демона; главное отличие, однако, в том, что демон не выходит из Варпа. Вместо этого обряд пытается дать демону достаточно сил, чтобы смог напрямую общаться с еретиками сквозь Завесу. Еретики могут проводить этот обряд, если хотят узнать что-то, чему нельзя научиться обычными средствами (то есть расследования, допросы и исследования бесполезны). Они могут спросить о любых непосредственных опасностях, с которыми они могут вскоре столкнутся, о местонахождении редкого артефакта, который может принести им большую силу, или о том, где находится тайное логово врага – список бесконечен. Чтобы проводить такой обряд, еретики должены знать, к кому взывают. Это требует значительного исследования – если игроки хотят, они могут воспользоваться правилами исследований со стр. XXX «**Tome of Fate**».

Если еретики не хотят идти этим путём, их исследование может быть абстрактным. Сначала мастер определяет, сколько времени длится исследование в зависимости от текущего местоположения, а затем один из еретиков проводит **тяжёлую (–20) проверку Учёного знания (Оккультизм)**. Другие еретики могут помочь в исследовании, используя стандартные правила Помощи. Если проверка не удалась, значит еретики не смогли узнать, что им нужно для установления связи с демоном, и могут либо сдаться, либо продолжить свои изыскания. В случае успеха они

могут перейти к следующему шагу – им предстоит найти уединённое место с высокой варп-активностью – например, окраину относительно устойчивого варпп-шторма или точку, в которой из Эмпиреев входят и выходят множество пустотных кораблей. Когда место будет найдено, а еретики будут знать, что хотят спросить, они предпринимают одну **тяжёлую (-20) проверку Запретного знания (Демонология),** модифицированную согласно таблице 6-7: Модификаторы ритуалов призыва («**Основная книга правил**», стр. 229). Обширность или неясность вопроса, который хотят задать еретики, должны повлиять на сложность этой проверки. Также мастер должен быть осторожен с тем, о чём рассказывать игрокам устами демонов (например, узнать, где находится Чёрная библиотека или каждый образчик демонического оружия во всей галактике за один обряд – многовато!)

Эффекты: простираясь из призрачного варп-тумана, перед еретиками появляется эфемерное привидение – демон, пробивающийся сквозь реальность. Мастер, говорящий от имени демона, должен спросить еретиков, почему они его призвали, а у еретиков должен быть хороший ответ. Они могут задать свой вопрос демону и должны объяснить, на что готовы взамен. Еретики могут попытаться пройти **напряжённую (-40) проверку Подчинения демона** в надежде сделать сущность Варпа более сговорчивой, но если это не удастся, то демон потребует большую цену. Мастер должен давать еретикам ответы, которые они ищут, но они могут быть настолько расплывчатыми или загадочными, насколько он захочет. Также демон может дать только часть ответа, обещая больше, когда еретики сделают то, о чем он попросит взамен.

Продолжительность: исследовательская часть для этого обряда потенциально может занять несколько недель или больше, но сам обряд – дело быстрое и требует около часа.

Затраты: проведение Обряда Множества глаз не требует затрат, ибо настоящая цена – это то, что еретики готовы пообещать демону в обмен на информацию. Как только еретикам удастся выполнить свою часть сделки, они должны воспроизвести обряд, (пройдя ещё одну проверку Запретного знания, как описано выше), чтобы снова связаться с демоном и рассказать ему об успехе (или неудаче). Для этого второго обряда дополнительных исследований не требуется.

Цена провала: провал проверки Учёного или Запретного знания означает, что еретики либо не смогли найти нужную информацию, либо нашли неверную. Если они хотят повторить обряд снова, придётся начать с нуля. Если еретики не выполнят то, о чем просил их демон,

последствия будут гораздо более серьёзными, и если это произойдет, у еретиков есть два пути. Они могут объяснить свою демону неудачу, что приведет к проверке Презрения Варпа (см. стр. 227 «**Основной книги правил**»). Мастер должен модифицировать этот бросок в зависимости от величины провала (например, неспособность получить предмет, который хотел демон, может принести штраф -10, а попадание этого же предмета в руках заклятых врагов демона повлечёт штраф -30). Другой вариант – вообще не связываться с демоном, рискуя вызвать его гнев. Мастер сможет использовать этого демона в текущей кампании – он может нападать на обманщиков, подстраивать неудачи или чинить другие связанные с Варпом козни. В любом случае демон больше никогда не поможет еретикам, и горе им, если он когда-нибудь вырвется из Имматериума.

КАРАТЕЛЬНЫЙ ОБРЯД

Rite of Punishment

Тем, кто сражается во имя Кхорна, запрещено использовать псайкерские способности, колдовство и другие основанные на Варпе силы, поскольку Кровавый бог считает их уделом трусов и слабаков, не желающих проявить свои истинные умения в бою. Некоторые преданные воины даже используют силу Кхорна, чтобы ломать и губить тех, кто использует такие малодушные методы – для этого применяется Карательный обряд.

Требования: в отличие от многих других типов ритуалов, этот основывается на отсутствии, а не на присутствии Варпа, и поэтому должен проводиться в области, где Варп слаб, или там, где господствует Кхорн. Еретики должны тщательно подготовить область, которую они хотят защитить – обычно умастив её свежей кровью или расставив черепа и кости через каждые восемь метров и так далее. На правильную подготовку участка уходит один час. Обряд может защищатьсовсем малую область – например, одну комнату или коридор – или большую – например, целый склад или ангар. Так или иначе, это должно быть чётко определённое место со своими входами и выходами. Еретики с особенностью Псайкер могут участвовать в подготовке к этому ритуалу, но если остаются в пределах его воздействия, то будут страдать от его эффектов. После того, как область будет выбрана и очищена от всего, что могло бы нарушить обряд (например, действующих психических сил), еретик должен пройти **тяжёлую (-20) проверку Запретного знания (Демонология) или Учёного знания (Оккультизм)**. Это проверки могут получить бонусы и штрафы согласно таблице 6-7: Модификаторы ритуала призыва (см. «**Основной книги правил**», стр. 229).

Эффект: подготовленная область наполняется ненавистью, которую Кхорн питает к тем, кто прячется за уловками Варпа и колдовскими церемониями. Любой персонаж с особенностью Псайкер в этой области получает один уровень Усталости за каждые два раунда, которые он проводит внутри, ополовинивает свой Пси-рейтинг при проверках Использования Варпа и не может творить психосилы на Усиленном уровне мощи. Если персонаж будет вынужден сделать бросок по таблице прорывов Варпа (см. стр. 211 «**Основной книги правил**»), воздействие этого прорыва не срабатывает на всех преданных Кхорну персонажей, находящихся в этой области.

Продолжительность: один час плюс один час за каждую степень успеха проверки после первой. В начале своего раунда те, на кого воздействует ритуал, могут пройти **очень тяжёлую (-30) проверку Силы воли** против еретика, который начал ритуал, чтобы сломать защиту. Эта проверка считается Полным действием подтипа «Концентрация». В случае успеха псайкер пробивает защиту и игнорирует его эффекты с этого мига, хотя любая Усталость, накопленная персонажем до этого момента из-за ритуала, сохраняется.

Затраты: сила Кхорна даётся любому, кто ищет резни во имя его, но те, кто взыскует его защиты от трусливых колдунов, недостойны пожинать славу своих побед. Количество очков Порчи или Тёмной славы, которые еретики получили бы от боёв или событий в защищенной области, уменьшается вдвое.

Цена провала: если проверка проваливается на три или более степеней, Кхорн дарует еретикам не защиту, но презрение. Сила покидает их тела, ибо Повелитель резни наказывает тех, кто слишком слаб, чтобы столкнуться с врагами. Каждый еретик, участвующий в Карательном обряде, ополовинивает значение своей Силы и теряет все преимущества особенности Сверхъестественная Сила на восемь часов. Через восемь часов их сила возвращается, но они должны подождать не менее восьми дней, прежде чем они смогут снова попытаться обратить ненависть Кровавого бога на своих врагов-псайкеров.

ОБРЯД НЕВИДАННОГО УЖАСА

Rite of Terror Untold

Попытки призвать в мир великого демона обычно остаются уделом глупцов или безумцев; большинство небольших культов и групп поклонников Хаоса часто терпят неудачи и сталкиваютя с плачевными результатами. Использование силы великого демона требует большого мастерства, терпения и непревзойденного знания тёмных искусств. Но награды за успешный призыв безграничны, поскольку в распоряжении еретиков будет чудовище, созданное для безудержного разрушения и невыразимого ужаса. Однако кара за неудачи часто слишком ужасна, чтобы даже думать о ней.

Требования: прежде чем можно будет призвать великого демона, еретикам нужно получить носителя, который будеть служить мостом между Варпом и материальным миром. Носитель должен быть живым существом – не обязательно человеком, но, по крайней мере, разумным. Он не обязан быть добровольцем. Ритуал проводиться так же, как любой из ритуалов вызова демона (см. «Основную книгу правил») и зависит от того, кому служит демон (то есть, обряд вызова кровожада будет основан на ритуале призыва кровопускателя), различие лишь в масштабах. Если для призвания кровопускателя восемь воинов должны погибнуть в ритуальном бою, то для того, чтобы привлечь внимание кровожада, понадобиться смерть восьми сотен воинов. Демонетка явится в Материум через шесть дней бесконечных пыток шести несчастных пленников, а на то, чтобы заманить хранителя тайн, может потребоваться шесть недель пыток. В целом, вызов великого демона – это масштабный обряд, на выполнение которого могут уйти дни, если не недели и совместные усилия многих еретиков. Также у персонажей должна быть исключительно веская причина (и согласие мастера) вызывать великого демона, поскольку эти существа свирепы и не любят, когда их вызывают для разных глупостей. Итоговые требования к ритуалу определяются мастером. Сам обряд требует **напряжённой (-40) проверки Запретного знания (Демонология)**, модифицированной согласно таблице 6-7: Модификаторы ритуала призыва (см. стр. 229 «**Основной книги правил**»). Если носитель идёт на это добровольно, проверка становится очень **тяжёлой (-30)**. Если великий демон будет успешно вызван, а еретики чувствуют себя достойнейшими из достойных (или склонными к самоубийству), то они могут попытаться подчинить великого демона с помощью **адской (-60) проверки Подчинения демона.** В случае провала, чудовище из Варпа наброситься на неумех!

Эффекты: призванный великий демон поглощает носителя, мгновенно убивая его, и появляется на его месте. Все участники успешного обряда получают 2к10 очков

Порчи и 2к10 единиц Тёмной славы.

Продолжительность: поскольку еретики должны призывать демона для достижения конкретной цели, мастер может позволить великому демону оставаться в реальном мире столько, сколько нужно для выполнения этой задачи (или пока он не устанет от еретиков, или сочтёт их просьбу недостойной своего внимания). Если вам нужны точные числа, считайте, что великий демон будет пребывать в мире в течение 1к10+10 часов плюс два дополнительных часа за каждую степень успеха после первой в тесте, предпринятом для совершения обряда.

Затраты: призыв великого демона из Варпа – разрушительное событие, сокрушающее реальность. Обряд вызывает два броска по таблице прорывов Варпа (см. стр. 211 «**Основной книги правил Black Crusade**»). Применяются оба результата. Кроме того, каждый персонаж в пределах ста метров от точки появления демона (или больше, если мастер сочтёт это целесообразным) должен пройти четыре **тяжёлые (-20) проверки**. Первая проверка – на Выносливость; её провал означает, что персонаж ослепнет на 1к10 минут от противоестественного облика призванного существа. Вторая проверка – на Ловкость, требуется, чтобы не упасть наземь от психической ударной волны (провал принесёт 1к10 единиц ударного урона, от которого не спасают ни броня, ни бонус Выносливости). Третья проверка – на Силу воли (в случае провала присутствие столь нечестивого существа навсегда лишит персонажа 1к10 очков Силы воли). Наконец, четвёртая проверка – на Силу и требуется, дабы избежать 1к10 уровней Усталости и Оглушения на 1к10 раундов от дыхания демона, что искажает сущее.

Цена провала: неудачный призыв великого демона смертельно опасен. Если обряд Невиданного ужаса не увенчался успехом, еретик, проводивший обряд, должен пройти проверку Презрения Варпа (см. стр. 227 «**Основной книги правил**»), с бонусом +20 за каждую степень провала после первой. Все остальные еретики, участвующие в обряде, также должны пройти проверку Презрения Варпа с бонусом +10. Кроме того, неудача в таком начинании не останется незамеченной, и все участники неудачного призыва теряют 2к10 единиц Тёмной славы. Наконец, если мастер находится в особенно злобном настроении, неудавшийся обряд все равно может призвать великого демона (и убить носителя), но тот немедленно и без предупреждения атакует еретиков (считайте, что еретики будут Ошеломлены).

Ритуал Бойни

Ritual of Slaughter

Те, кто сражается во имя Кхорна, часто обращаются к Кровавому богу за защитой, наставлением или, в большинстве случаев, великой силой! Большая часть этих молений остаётся без ответа, поскольку большинство воинов под окровавленными знамёнами Кхорна, – всего лишь его движимое имущество, которое нужно истребить в бесконечном цикле смерти и разрушения. Однако есть ещё несколько формальных ритуалов, которые можно использовать для того чтобы черпать силы из Варпа и получать благословения – Кхорна или, возможно, одного из его великих демонов. Просить поддержки у такого злобного и свирепого существа – опасная игра, и благосклонность Кхорна может быть отнята по прихоти и почти без всякой причины, кроме его собственного убийственного развлечения.

Требования: ритуал Бойни используется для получения благосклонности или силы для выполнения конкретной боевой задачи. Этот обряд может помочь только преданным Кхорну или неприсоединившимся.

Еретики могут просить Кхорна дать остроту их оружию (и в следующей битве оно получил свойство Бритвенной остроты) или даровать им быстроту (бонус к Инициативе). Они могут попросить даже защиты Кхорна (переброс проверок на Избегание атаки) или силы Кхорна, чтобы справиться с коварными последователями Бога-трупа (возможность игнорировать Освященное оружие или Сопротивление психическим силам тех, кто верен Империуму). Просьба не может быть слишком абстрактной (например, игроки не могут потребовать полной неуязвимости или автоуспеха в проверках Уклонения и Парирования), а мастер должен убедиться, что дар бога будет полезен, тематичен для Кхорна (битва, кровь, бойня, убийство, боевое мастерство и т. д.) и не будет менять игровой процесс на корню. Еретикам следует подумать, что они могут предложить взамен – обещание убить определённое количество врагов или разрушить имперское святилище или принести другие подобные клятвы. Мастер должен позаботиться о том, чтобы у еретиков был шанс выполнить это обещание. Также мастер может постановить, что персонажи получат просимое лишь после того как выполнят, что обещали. Сам же ритуал должен быть проведён в уединённом месте – возможно, в святилище Кхорна. В ходе обряда нужно принести подобающую Богу убийства жертву – гору свежих черепов или свежую кровь, пролитую на медные иконы. Затем требуется одна **тяжёлая (-20) проверка Запретного знания (Демонология)**, модифицированная по таблице 6-7: Модификаторы ритуала призыва (см. стр. 229 «**Основной книги правил Black Crusade**»).

Эффекты: еретики получают то, о чём просили и на что согласился мастер.

Продолжительность: столько, сколько необходимо еретикам для выполнения задания, которое они обещали Кхорну, или в соответствии с другими соглашениями обряда.

Затраты: благосклонность Кровавого бога приносит каждому участнику 1к5 очков Порчи. Кроме того, никаких затрат нет.

Цена неудачи: штраф за провал проверки Запретного знания отсутствует. Однако, если еретики не могут выполнить данное обещание или клятву, каждый потеряет 1к10 едиинц Тёмной славы и должен будет пройти проверку на Презрение Варпа (см. стр. 227 «**Основной книги правил Black Crusade**»). Кроме того, еретики не смогут повторно провести такой ритуал до тех пор, пока они не восстановят утраченную Тёмную славу или не совершат какое-нибудь великое и ужасное деяние во имя Кхорна.

Повелители разрушения

Расширенные правила Орд

•

Массовые сражения и битвы

•

Миры Кровавого бога

•

Демоны Кхорна

Глава III: Повелители разрушения

«Научи человека сражаться, и он будет тебе должен.
Убей человека, и одной проблемой меньше»

– Голтан Келл, капитан Алых Призраков.

По всему вечно меняющемуся Вопящему вихрю и за его пределами не смолкают гимны Кровавому богу. Они звучат в звоне клинков, рёве пушек и криках умирающих. От Берина и Асфоделя до Бранных лун Талакса, Вихрь взывает к крови и кровопролитию во славу Кхорна, умышленно или нет. Даже те, кто бросил вызов Повелителю битв, служат его делу и неважно, осознают ли они это. В сорок первом тысячелетии ты или убиваешь, или становишься жертвой, и любой вариант угоден Кхорну. Хозяина черепов не заботит, чья льется кровь, если она проливается во имя его.

Насилие – почти постоянный спутник всех последователей Хаоса, будь то борьба против соперников, или войны с ненавистным Империумом. Однако, для последователей Кровавого Кхорна это не всегда верно. Для его культистов кровопролитие – не средство достижения цели, но цель сама по себе. Воин, прорубивший кровавую просеку через всё поле боя, не может оказать большее почтение Кхорну, чем предложить черепа, как достойных, так и трусов.

В этой главе описаны расширенные правила Орд и масштабных сражений, позволяющие еретикам проливать океаны крови, а также даны рекомендации по использованию Орд против групп людей или космических десантников Хаоса. Это даст всем еретикам шанс проливать кровь, сохраняя свои головы (по крайней мере, до какого-то мига), а новые особенности Орд и варианты, позволят мастеру подстроить сложность до уровня игроков.

Также эта глава рассказывает о нескольких особенно чудовищных мирах Вопящего вихря. Жестокие ксеносы Берина или Асфоделя живут ради войны, а на затопленной Фурии сражаться нужно, просто чтобы выжить. Изобильная резня на этих мирах – прекрасное зрелище для окровавленных воинов Кхорна. Эта глава описывает существ и персонажей, которых еретики могут встретить в своих странствиях в этих опасных краях. Кроме того, глава приводит правила новых ужасающих демонических машин, что позволит мастеру бросить против еретиков этих проклятых тварей из металла, способных творить невероятное разрушение. Описанные здесь же новые демоны Кхорна созданы как потенциальные союзники еретиков (и будут ими, пока им есть кого убивать). Но только самые самонадеянные или безумные, посмеют взывать о помощи к жуткому кровожаду. Успешно ли еретики выдержат эти новые угрозы, прибегнут к помощи демонов или воинов, или умрут дурной смертью на пропитанных кровью полях сражений – Кхорну до этого дела нет. В конце концов, вся пролитая кровь льётся для Кровавого бога.

Расширенные правила Орд

« Ты берёшь пятерых слева, а я – пять сотен справа. А-а-а-ар! «

– Кредтар Кровавый, возвышенный Кхорна

Основная книга правил Black Crusade» содержит правила, по которым еретики могут сражаться против Орд. Эти правила помогают мастеру проще проводить бои с участием больших групп врагов или союзников, а также позволят ему сталкивать персонажей-космодесантников с врагами, которые в одиночку не представляли бы им никакой угрозы. Эти правила разъясняют как ведут себя Орды, как наносят и получают урон. Обезумевшие служители Кровавого бога почти наверняка буду сталкиваться с Ордами противников – будущих черепов в основание Трона.

Мало кто надеется выстоять против чемпиона Кхорна в поединке, так что воины Владыки черепов часто сталкиваются с целыми волнами врагов, что лишь радует их бога. Дополнительные правила Орд в этой главе, позволят мастеру проводить сражения для групп, состоящих, как из смертных, так и из космодесантников Хаоса и разнообразая бои с участием Орд. Эти правила можно использовать в сочетании с разделом о массовых сражениях, что следует ниже – так у мастера будут все необходимые инструменты для проведения баталий практически в любой области.

Орды и смертные еретики

Если группа еретиков состоит, как из людей, так и из космодесантников Хаоса, мастеру будет непросто устраивать для них битвы. В конце концов, враг или оружие, способное причинить какой-то вред космодесантнику, будет убивать одним попаданием даже очень сильных и облачённых в надёжные доспехи смертных. Многочисленная же Орда в один ход способна нанести достаточно урона, чтобы вывести из строя еретика-человека. Хотя Орды зачастую выбирают целью наибольшую угрозу, т. е. космодесантников Хаоса, многие игроки могут счесть, что весь бой оставаться в стороне – ещё скучнее, чем постоянно валяться избитым. В «Основной книге правил» приведены советы, как работать со смешанными группами персонажей и отыгрывать бои с Ордами, но в этом разделе приведены дополнительные правила, что сделают такие сцены ещё интереснее.

Первый и, возможно, самый простой вариант, – просто не позволять Орде атаковать смертных. Вместо этого позвольте одному или нескольким членам Орды отделиться и сражаться с еретиками-людьми как отдельные НИП. Это не требует действия со стороны орды – такое разделения может произойти даже в ответ на атаку игрового персонажа. В зависимости от количества и качества врагов, входящих в состав Орды, горстка противников, покинувшая орду, может уменьшить Численность орды на еденицу или более. Этот метод позволит сфокусировать внимание на сражении смертных персонажей с «равными» соперниками и даст героям-космодесантника сражаться с целыми полчищами.

С другой стороны, мастер и игроки, которые хотят сталкивать смертных с Ордами в полной мере, могут нижеследующие правила. Их можно использовать совместно

с правилами на странице 274 «Основной книги правил», выбирая необходимые разделы под нужные обстоятельства. Эти правила используются только тогда, когда Орда атакует или была атакована смертными; они не заменяют базовые правила использования Орд для битв с космодесантниками Хаоса, даже если Орда может сражаться с обоими в одном сражении.

Смертные атакующие Орду в ближнем бою, получают не более +10 к попаданию за размер Орды. Это объясняется тем, что люди не способны броситься в гущу сражения, как это делают космодесантники Хаоса. По той же причине, сумма на которую уменьшается Численность Орды после атаки смертных, делится пополам (округлять вверх).

Тем не менее, люди получают ряд преимуществ, когда сражаются с ордой. Они могут Уклоняться и Парировать атаки Орды. Увы, эти броски получают штраф, равный Численности орды – в конце концов, еретика атакует целая толпа. Когда Орда наносит смертным урон в ближнем бою, он увеличивается на 1к10 за каждые 10 единиц Численности Орды (но не более 2к10). При этом мастер не складывает значения, выпавшие на всех костях – он должен отбросить одну кость с наименьшим результатом (если бросал одну дополнительную к10) или две кости с наименьшим результатом (если бросал две дополнительные к10).

В ближнем бою Орда может атаковать всех врагов в непросдедственной близости, но количество стреловых атак в один ход для неё ограничено и не может превышать количество десятков в Численности – считается, что все бойцы концентрируют огонь но самых опасных целях. Пока основная часть Орды ведёт огонь по космодесантникам Хаоса, несколько воинов могут выстрелить в любые цели – в том числе, смертных. Это можно объяснить как сознательным тактическим решением противника, так и просто тем, что вокруг свистить столько пуль, что некоторые могут случайно попасть куда угодно. Чтобы отобразить это, мастер может позволить Орде с Численностью в пять раз превышающей количество еретиков, совершить по одной свободной дополнительной стрелковой атаки в каждого участвующего в бою смертного еретика. Эти атаки добавляются к обычному числу атак, которые обычно направляются против космодесантников Хаоса. Эти дополнительные атаки получают бонус +5 к Дальнему Бою за каждые 10 очков Численности орды, но не получают бонусов к урону. Любые попадания от этих дополнительных атак не могут быть распределены на другие цели.

Стрелковые атаки смертных еретиков уменьшают Численность Орды по общим правилам. Поскольку большинство членов Орды, скорее всего, будут связано боем с космодесантниками Хаоса, смертные могут Уклоняться от стрелковых атак Орды, но со штрафом равным её Численности. Орда, которая понесла значительные потери от смертного, может счесть его значительной угрозой – для этого мастер может перенаправить обычную атаку Орды (со всеми бонусами) на этого смертного. Так что последователю Хаоса стоит найти хорошее укрытие, прежде чем привлекать орду. Орда, которая решила выделить одну или несколько своих обычных атак против такого человека, не получает свободных дополнительных атак против него.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ОРД

Если мастер хочет внести дополнительное разнообразие в сражения Орд, он может воспользоваться изложенными ниже правилами и применять их как полностью, так и частичное – в зависимости от того, как будет лучше для кампании.

ЗАЩИТА ПРОТИВ ОРД

Некоторые враги, собравшись в Орду, способны нанести огромный урон единственной атакой даже космодесантнику Хаоса. Мастер может позволить игрокам избежать такой атаки, применив Защитную стойку или Осторожную атаку, объяснив это тем, что еретик отчаянно сражается, пытаясь отступить или ожидает подкрепления. Когда используются эти необязательные правила, проверки Уклонения и Парирования против Орд получают штраф, равный модификатору их Размера.

ОРДА И ПРОВЕРКИ СТРАХА

Поскольку Орда имеет шанс пережить даже неимоверные потери, ва.ным оружием против них остаётся Страх. Вполне вероятно, что один или несколько еретиков будут вызывать Страх, а некоторые враги, входящие в Орду, весьма восприимчивы к ужасам мутаций и избранникам Хаоса.

Орда делает бросок против Страха как обычный персонаж, но получает бонус, равный половине своей Численности. Бойцы в большой толпе могут вселять уверенность друг в друга, но это будет лишь отчасти помогать против того воплощённого ужаса, который могут представлять еретики. Орды не получают тех преимущество против Страха, коими могут владеть персонажи, если мастер не решит обратного.

Многие орды в Вопящем Вихре достаточно часто были свидетелями порожденных Варпом ужасов, поэтому они трусливы, чем бесхребетные дураки с имперских миров. Орда, провалившая проверку на Страх, выходит из битвы и спасается бегством, как если бы она провалила бросок Силы воли при потерях.

Если мастер желает повысить градус непредсказуемости, он может сделать бросок по **Таблице 8-4: Шок** на странице 277 «**Основной книги правил Black Crusade**» с бонусом +10 за каждую степень провала в проверке Страха, как если бы это был отдельный персонаж. Это не означает, что все создания в Орде реагируют одинаково, но игровой результат будет тот же. Например, маловероятно, что каждого члена Орды внезапно начнёт бесконтрольно рвать (хотя при встрече с демонами и чемпионами Нургла это вполне вероятно), поэтому мастер может описать результат 121-130 по таблице так, что некоторых рвёт, другие выглядят ошарашено или падают в обморок, тогда как остальные вырывают себе глаза, но вся Орда равно будет неспособна действовать 1к5 раундов.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Правила Орд в «Основной книге правил», предполагают, что в большинстве сражений Орда применяет Стандартную атаку или палит Короткой/Длинной очередью. Это обычное дело для многих Орд, но некоторые способны на большее благодаря тренировкам и мастерству. Природа Орды может сильно повлиять на ход боевых действий и дать бонусы или штрафы. Мастер волен использовать нижеследующие правила, чтобы бросить вызов в сражении и развеять нарастающую скуку.

Захват

Порой Орда стремится задавить противника массой – особенно яркими примерами могут служит безоружные толпы разъярённых простолюдиной, чумных зомби или звероподобных созданий. Неподготовленный еретик может обнаружить себя поглощённым (иногда буквально)

массой тел. Это возможно отыграть с помощью действия Захват. В отличие от отдельных персонажей (по крайней мере, большинства таковых), Орда может воспользоваться десятками рук, ртов или щупалец. Если еретик вырвется, его немедленно сцапает другая пара рук. Это делает Захват в исполнении Орд крайне эффективным.

Орда может заявить Захват одновременно со Стандартной атакой или Натиском. При этом она получает обычный штраф -20 за отсутствие оружия. Как и в случае других атак Орды, защищающийся не может избежать Захвата. Также применяются следующие правила:

- Атаки против Орды заявившей Захват, не получают стандартный бонус +20 за Размера Орды – это отражает снизившуюся подвижность захваченного героя.
- Другие персонажи не могут направлять атаки на захваченных Ордой персонажей, так как их закрывают телами другие бойцы Орды.
- Орда получает бонус за свой Размера при встречных проверках, выполняющихся в рамках Захвата, как описано на странице 235 «Основной книги привил».
- Проводящая Захват Орда может продолжать совершать атаки в ближнем бою и стрелковые атаки по другим персонажам – считается, что пока часть бойцов держит кого-то в Захвате, остельные могут вести бой.
- Если Орда, не обладает особенностью «Улучшенное природное оружие», но выбиает вариант «Ранить противника» (см. перечень действий в Захвате на стр. 235 «Основной книги правил»), то её дополнительный кубик урона за Численность приобретает качество Примитивное (5).
- Персонаж не может заявить действие Захват по отношению к Орде, или контролировать Захват Орды.

Сбивание с ног

За каждые 10 очков Численности, орда получает +10 к встречной проверке Силы при действии Сбивание. Если Орда наберёт две и больше степени успеха, то она также нанесёт урон по общим правилам Сбивания, но он увеличится в зависимости от Численности Орды (по 1к10 за каждые десять очков Численности, до предела в 2к10). Этот урон получает свойство Примитивное (5).

Контроль сектора

Орда может использовать Контроль сектора по общим правилам, но это требует от её членов слаженных действий. Орда должна пройти серьёзную (+0) проверку Силы Воли. Если Орду возглавляет персонаж, он может в качестве Свободного действия, пройти вместо этого проверку Командования.

Оглушение

Если орда преуспела в проверке Ближнего боя для Оглушения противника, её бросок, предпринятый для определения того, была цель оглушена или нет, увеличивается на количество десятков в её Численности.

Подавляющий огонь

Наиболее организованные Орды могут вести Подавляющий огонь, чтобы получить преимущество над врагами. Для этого применяются обычные правила Подавляющего огня, за исключением того, что враг предпринимает проверку на Подавление делается со штрафом -10 за каждые 10 полных очков Численности орды. Количество выстрелов, сделанных Ордой из автоматического оружия таково, что даже самые закалённые еретики могут передумать атаковать в лоб! Так как шансы на попадание у Орды при любом количестве выстрелов бесконечно малы, любые попадания, полученные в результате Подавляющего огня не получают прибавки к урона за Численность.

ОСОБЕННОСТИ ОРД

Как написано на странице 353 «**Основной книги правил Black Crusade**», особенности Орд работают, только когда существа собираются в Орду. Некоторые существа могут изначально иметь особенности Орды, но мастер может добавить дополнительные, если чувствует, что это уместно. Ниже приведён список особенностей, что сделают Орды более яркими или опасными.

Кровожадная толпа

Из-за фанатичной преданности Тёмным богам или массового применения боевых стимуляторов, эта Орда балансирует на грани рассудка. Эти кровожадные создания, процветающие на поле боя, в равной мере непредсказуемы и жестоки. Орда не разбегается, а приобретает таланты Бесстрашие и Неистовство, когда проваливает проверку Силы воли, чтобы не броситься в рассыпную или если получает автоматический провал этой проверки (см. раздел «Паникующие Орды» на стр. 354 «**Основной книги правил**»).

Дисциплина

Орда состоит из закалённых и хорошо обученных людей, которые не дрогнут даже перед лицом превосходящего противника, невзирая на любые потери. Орда с этой чертой не получает обычного штрафа в -10 при проверке Силы воли, чтобы броситься бежать, когда её Численность падает меньше половины. Кроме того, Орда не разбегается автоматически, если её Численность падает до меньше четверти от изначальной.

Образцовое выполнение

Члены некоторых Орды боятся своих командиров больше, чем врагов. Орду с этой чертой сопровождает подобный вожак, способный «вдохновить» своих подопечных – например, таковы имперские комиссары или беспощадные магусы Хаоса. Один раз в раунд, они могут уменьшить Численность Орды на 1, чтобы перебросить провальный бросок Силы воли.

Фанатичная преданность

Для многих последователей Хаоса – в особенности для адептов Кхорна – преданность измеряется лишь в крови и черепах – врагов или своих собственных. Чем больше воинов Орды умирает, тем более яростными и бешеными становятся оставшиеся и принимаются сражаться с возрастающей свирепостью и безрассудством, стремясь пролить как можно больше крови перед смертью. Орда получает талант Бесстрашие, если еще его не имеет. Кроме того, за каждые потерянные 10 очков Численности, Орда может совершить одну дополнительную атаку в ближнем бою и наносит +2 едиинцы урона (до предела в три дополнительные атаки и +6 едиинц урона). Эти атаки идут к дополнение к тем бонусным атакам, что позволяет сорешить парное оружие или многочисленные конечности и могут сочетаться с талантами Быстрая атака или Молниеносная атака.

Скоординированное отступление

Если Орда отступает, она делает это упорядоченно. Орда разбегается не на величину своего Бега, а на любое расстояние, которое позволит мастер в этом сражении. Орда может совершать стрелковые атаки при отступлениии.

Стрелковая подготовка

Составленная из хорошо обученных солдат Орда способна выдавать шквал огня, что сметёт любого врага. Орда всегда может совершить на одну дополнительную стрелковую атаку больше обычного.

Всепоглощающая

Создания в такой орде кишат вокруг врагов, разрывая их на части бесчисленными укусами, уколами или чем похуже. Орда наносит дополнительные 1к10 урона в ближнем бою, если её Численность равна 20 или больше.

Восстановление (X)

Орда может восстанавливать себя, благодаря тайным знаниям или неведомой науке. Каждый раунд, в начале своего хода, Орда проходит **серьёзную (+0) проверку Выносливости**. В случае успеха Орда восстанавливает Численность на X плюс одна десятая текущей Численности. Численность Орды не может превысить начальное значение.

Неумолимые

Некоторые лишённые разума враги – например, чумные зомби или психически управляемые рабы – всегда идут в бой медленно и неотвратимо, не обращая внимания на раны и потерянные конечности. Орда с такой особенностью получает талант Бесстрашие, а также никогда не сможет Бежать или совершать Натиск – причиной тому может быть громоздкая броня или разлагающаяся плоть. Однако по этой же причине существа, составляющие Орду, крайне живучи, и если удар не убивает такое на месте или не отсекет нужные для боя конечности, существо просто не обратит на него внмания. Урон Численности такой орды уменьшается на 1, за исключением атак, имеющими свойства Взрыв, Силовое поле, Разлёт, Распыляющее или Разрывающее.

Порождённые

В Вопящем вихре встречаются ужасы и чудеса, что лежат за пределами понимания смертных. Пример тому – демоны, пересекающие миры Нижнего вихря и Внутреннего кольца, чьё существование бросает вызов разуму. Не менее ужасны многие мутанты и враждебные ксеносы. Среди самых стойких врагов, с которыми могут столкнуться еретики, есть те, что меняются и преображаются прямо во время битвы и даже погибая, становятся лишь сильнее и многочисленее. Возможно, самый известный пример, известный жителям Вихря, — это розовые ужасы Тзинча, которые, получив серьёзные раны, не погибают, но делятся на два голубых ужаса. Если в течение хода Численность такой Орды уменьшается на 1 и более, Орда может пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** за Свободное действие (или в качестве Реакции – решать мастеру). Если проверка будет успешна, Численность Орды не падает, а увеличивается на 1. Если атака врага уменьшила Численность Орды на 5 и более, Численность Орды увеличивается на 1к5. А если Численность уменьшилась на 10 и более, то она увеличивается на 1к10.

Массовые сражения и битвы

Многие еретики находят себя лишь в самых масштабных сражениях. Разве можно надеяться возглавить крестовый поход, не имея опыта жестоких войн? Битвы, как они отражены в «Основной книге правил Black Crusade», подразумевают сражения небольших групп персонажей с сохранением баланса между подробностью и скоростью отыгрыша. В битвах, где сталкиваются десятки воинов, делать броски атаки и считать урон за каждого НИП слишком долго, что идёт игре во вред. В таких сражениях персонажи-еретики будут играть ключевую роль и направлять ход битвы своими действиями, а их прислужники и враги – служить фоном и гибнуть. В этом разделе изложены правила и советы, которые помогут как отыграть небольшую схватку или всепланетное вторжение, так и включить их в сговор.

Проведение больших сражений

Проведение крупномасштабного сражения может даже напугать. На деле же, это ненамного сложнее обычых битв. Самое важное, что должен помнить мастер – главную роль в этих сражениях играют еретики, а и битвы между НИП не должны отвлекать внимание от «звёзд». Насколько подробными делать отыгрыш таких сражений – зависит от группы. Некоторые игроки могут в полной мере вкусить сладость победы (или горечь поражения), лишь осознавая, что исход битвы зависел от решений, мастерства и удачи, как их персонажей, так и союзников и даже врагов. Другим больше по душе битва, что что служила бы лишь фоном для их подвигов. Масштабные сражения можно провести либо повествовательным, либо формальным методом – смотря, что больше по душе игрокам и мастеру. Естественно, последний может изменять эти правила, подстраивая под свою игру и участников. Более того – мастер может и сочетать эти методы, чтобы провести большие сражений или военные операции.

Повествовательный метод

Этот подход очень прост. Все события, в которых не участвуют персонажи игроков, отыгрываются повествовательно. Мастер просто оценивает нужды сюжета, подготовку еретиков и то, как они прошли ключевые события. О ключевых событиях будет подробно рассказано стр. 77, а сейчас достаточно сказать, что это некие поворотные точки, исход которых может решить исход битвы – где-то напрямую, а где и чередой последствий. Ключевые события – решающий фактор, превосходящий важностью мощь армий и количество танков, ведь **Black Crusade** – это игра о еретиках. Используя повествовательный метод, мастер должен рассказывать игрокам, как развивается битва, описывая происходящее и выделяя важные события, что позволит еретикам скорректировать тактику и цели. Сражения и другие действия, с участием еретиков проходят по общим правилам.

Формальный метод

Для относительно небольших стычек, в которых участвуют десятки воинов, достаточно правил на сражения Орд, приведённых на странице 274 «**Основной книги правил Black Crusade**». Если в сражении участвует много солдат, а еретики почти не сражаются напрямую, вы можете использовать подразделения.

Подразделения

Когда используется формальный метод, вражеские и союзные силы группируются в подразделения, что позволяет мастеру определять судьбу десятков или сотен воинов простым броском кубов. Это намного быстрее, чем обсчитывать отдельных НИП или Орды. В относительно небольших сражениях, подразделение может состоять из нескольких Орд и их командиров. В по-настоящему апокалиптических боях, в подразделение могут входить тысячи пехотинцев, взводы танков и машин поддержки, а также десятки могущественных воинов и демонов.

Создание подразделения

Каждое подразделению имеет свой показатель Боевого умения (БУ), значение которое в большинстве случаев работает как характеристика (подобно Ближнему бою или Тёмной славе). Боевое умение отражает мастерство солдат, обаяние командиров, мощь оружия и даже броню и скорость машин поддержки. Конечно, это грубое обобщение, что может не учитывать многих деталей, но такая система поможет мастеру отыграть, что угодно – от коварного нападения небольшой банды Хаоса на имперский патруль, до высадки космодесантников-предателей на линкор типа «Император».

Солдат и оружие можно найти в Вопящем вихре, Империуме и за их пределами почти в любых количествах. Их Боевое умение мастер может определять сам, опираясь на приведённые ниже примеры – это должно помочь определить БУ чего угодно, исключая лишь самых необычных солдат. Чтобы определить БУ подразделения, обратитесь к **таблице 3-1 «Боевое умение»** на стр. 76. Исходное БУ определяется, исходя из усреднённого качества войск; количество же воинов будет важно в самой битве.

Определив качество подразделения, мастер корректирует БУ в зависимости от того, доступна ли солдатам бронетехника, есть ли у них специальное снаряжение или необычные способности – примеры см. в **таблице 3-1 «Боевое умение»**, где указаны примеры бонусов и штрафов к БУ за счёт качества и количества снаряжения или мощи особых способностей. Например, подразделение, которое включает в себя банду рапторов, может получить от +5 за специальное снаряжение (небольшое количество прыжковых ранцев). Десантные войска Имперской Гвардии полностью снаряжённые гравишютами, могут получить +10 или даже +15 к БУ.Изменения БУ учитывают, как качество, так и количество. Один нечистый альфа-псайкер может усилить БУ своего подразделения на +15, а целый ковен слабых варп-ведьм, могут дать лишь +5. Как правило, в каждой категории БУ повышает только наивысший модификтор. Например, подразделения, включающее альфа-псайкера и ведьминский ковен, получит только +15, а не +20. Это не

Таблица 3-1: Боевое умение

Качество войск	**Базовое БУ**
Плачевные (рабы, всевозможный сброд под пси-контролем, гретчины)	15
Новобранцы (фанатичные культисты, кадианские белощитники)	20
Рядовые (мутанты-прислужники, имперские гвардейцы)	30
Ветераны (имперские штурмовики, еретехногвардия)	40
Отборные (космодесантники Хаоса, кровопускатели, инкубы тёмных элдар)	50
Несравненные (паладины Серых Рыцарей, избранник Абаддона, великий демон)	55
Богоподобные (титан «Полководец», взвод танков «Разящий клинок», демонический примарх)	60, необычные боевые умения (+4)
Снаряжение, способности и поддержка	**Модификаторы БУ**
Машины поддержки («Носороги», орочьи багги, «Когти ужаса» хаоситов, имперские «Валькирии»)	+10
Боевые машины (танки «Леман Русс», «Лэнд Рейдеры», осквернители)	+15
Воздушная поддержка («Мародёры», орбитальный удар, «Громовые ястребы»)	+15 до +20
Эзотерические способности (псайкер-примарис, проклятый оракул, демоны)	+5 до +15
Специализированное оборудование (реактивные ранцы, гравишюты, антигравитационные платформы)	+5 до +10
Особое оружие и броня (терминаторские доспехи, еретехническое вооружение, большое количество лаз-пушек или плазменного оружия)	+5 до +15
Уровень страха	+5 × значение Страха
Необычные особенности	+5 до +10
Скудное или недостаточное оружие и снаряжение (оружие на чёрном порохе, дрянные трофеи)	-5 до -10

значит, что ведьмы совершенно бесполезны, но при таком «взгляде сверху», какой предполагают эти правила, их вклад затмевается тем, на что способен альфа. При определении бонусов и штрафов к БУ за каждую категорию, мастер должен рассматривать всех существ и всё снаряжение, которое подходит под эту категорию, как единое целое. Так, подразделение из множества ничтожных псайкеров и младших демонов, которые по отдельности будут предоставлять лишь бонус +5, вместе поднимут БУ на +10 или +15. Как бы то ни было, превышать наиболее высокий бонус, что указан в таблице, стоит лишь в исключительных случаях.

Исходный БУ подразделения, изменённый за счёт снаряжения, способностей и сил поддержки, становится итоговым БУ подразделения. Это абстрактный показатель, и его можно толковать по-разному, поэтому мастер имеет право скорректировать итоговый БУ, если он не соответствует ожидаемому – особенно после определения БУ остальных подразделений, что будут участвовать в битве, т. к. это даст вам точку отсчёта.

Силы Хаоса редко подчиняются по-военному чёткой структуре, и неважно, будь то наёмные армии полководцев, борющихся за владения в пределах Вопящего вихря, или могучий Чёрный крестовый поход, собранный из сотен или тысяч разрозненных групп и маловероятных союзников. Если банды, шайки и армии, что будут участвовать в боях, включают в себя очень разные виды войск, мастер может разнести разные виды по разным подразделениям, либо подсчитать усреднённый БУ. Последнее оправдано лишь для очень разношёрстных армий – например, состоящих из младших демонов, космодесантников Хаоса в терминаторской броне и фанатичных культистов. Если же речь идёт о банде из одних космодесантников Хаоса, её лучше поделить на несколько подразделений, применив к их БУ разные модификаторы, чтобы отразить различия между штурмовыми космодесантниками, опустошителями и тактическими отделениями.

ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЙ С УЧАСТИЕМ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Когда два подразделения вступают в сражение, боевые действия решаются с помощью длительной проверки БУ. Она отображает перестрелку, рукопашную схватку и применение необычных существ, которыми могут обладать подразделения. Как только одно подразделение превзойдёт другое на шесть ступеней успеха, оно выигрывает бой. Таким образом сражение – в зависимости от участников – кончается разгромом, сдачей в плен или массовой резнёй, в которой проигравшие будут принесены в жертву Тёмным богам в великом ритуале. В особо крупных или кульминационных боях мастер, возможно, пожелает увеличить число требуемых успехов для победы, а для небольших стычек – уменьшить.

Так же, как и в бою между отдельными персонажами, в большой битве обстоятельства могут иметь решающее значение. Значительно уступающая в численности армия может оказаться в невыгодном положении, но умелое руководство и удачные позиции могут искупить это. **Таблица 3-2: Модификаторы сражения** на странице 77 предлагает примеры того, как различные факторы влияют на проверку БУ.

Важные или кульминационные бои с участием еретиков должны использовать обычные боевые правила, но в некоторых обстоятельствах мастер может позволить еретику или важному НИП самим повлиять на исход боя подразделений. В начале сражения, еретики или важные НИП могут принять командование, отправиться в бой в первых рядах, использовать особые способности или внести свой вклад каким-либо иным образом. Командуя с переводой из самой гущи боевых действий, персонаж проходит единственную проверку, отражающую его вклад. Каждый такой еретик, помогающий подразделению, проходит **серьёзную (+0) проверку Тёмной славы, Командования, Ближнего или Дальнего боя**. По решению мастера этот список может быть расширен – например, Управление (Наземная техника) подойдёт для еретика, что командует танком, а Использование Варпа – для псайкера. Независимо от результата проверки, каждые две степени успеха добавляют +2 к БУ подразделения на время боя, а каждый еретиков и важных НИП добавляет свой бонус Тёмной славы к БУ своего подразделения.

Пример

Мастер планирует важную битву, в которой еретики и их союзники будут штуровать стены имперского улья. Еретики не знают, что инквизитор раскрыл их планы, и в бой вмешается ударная группа Серых Рыцарей. Мастер решил, что все Серые Рыцари будут считаться одним подразделением, отдельным от многочисленных имперских гвардейцев, защищающих город. Сверившись с таблицей 3-1: Боевое умение, мастер решает, что Серые Рыцари – Отборные воины, что имеют исходное БУ 50. Так как все Серые Рыцари – псайкеры, их БУ вырастает на +10 (за «Эзотерические способности»). Помимо этого, все они – космодесантники, а потому мастер добавляет ещё +10 за их Сверхъестественную Силу и Сверхъестественную Выносливость («Необычные особенности»). Серые Рыцари носят силовые доспехи, вооружены штормболтерами и силовым оружием «Немезида», а некоторые – облачены в терминаторский доспех, поэтому он добавляет ещё +15 за «Особое оружие и броню». Складывая все модификаторы мастер получает итоговый БУ Серых Рыцырей – 85! Хорошо бы еретикам иметь могущественного союзника.

Количество бросков, совершённых перед определением победы, даст мастеру представление о том, как долго шла битва. Приблизительно один бросок можно приравнять к одному часу, хотя для очень крупных подразделений это время может быть больше, а для мелких – меньше. Каждый бросок предполагает обширные боевые действия – наступления, отступления, заградительный огонь и изнурительные бои на ближней дистанции. Определяя, сколько длился бой, мастер должен учитывать нужды сюжета и обстановку. Кроме того, каждый бросок для не обязательно должен представлять одинаковое количество времени.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Формальный и повествовательный методы позволяют мастеру определять исход сражений в целом, но не менее важно показать, как отдельные схватки и события влияют на ход всей битвы или отдельные сражения – на ход целой военной кампании. Именно здесь в игру вступают ключевые события и победные очки.

Таблица 3-2: Модификаторы сражения

Сложность проверки	Пример
Очень простая (+30)	Оборона укреплённых позиций – бункера или бастиона.
Простая (+20)	Нападение с выгодной позиции – например, с холма.
Рутинная (+10)	Многочисленые укрытия.
Серьезная (+0)	Сражение на относительно открытой и ровной местности, где, однако, есть укрытия.
Сложная (-10)	Превосходящие по численности противники, слабый боевой дух, дурное снабжение, ненадёжные союзники, отсутствие укрытий или их недостаточность.
Тяжелая (-20)	Неблагоприятствующий рельеф (например, необходимость пройти через узкое место или преодолеть нейтральную полосу), существенно превосходящие по численности противники, малочисленность, вызванная тяжёлыми потерями в прошлых боях.
Очень тяжелая (-30)	Чудовищно превосходящие по численности враги, сражение без надлежащих средств выживания, сражение без отдыха в течение нескольких дней.

Ключевые события

Ключевые события — это происшествия, что могут изменить ход битвы. Это шанс еретиков кардинально повлиять на исход боя. Ключевым событием может быть что угодно – от явной демонстрации своей свирепости, призванного сломить боевой дух врага, или подрыва важной боевой машины противника, до уничтожения укреплений, что позволит союзникам сокрушить врагов. Мастер может использовать ключевые события независимо от того, какой метод отыгрыша сражений от выбрал – формальный или повествовательный

Каждое ключевое событие имеет одну или несколько целей. Они могут быть как очень чёткими («уничтожить батарею «Василисков» на вершине холма до того, как они откроют огонь»), так и весьма гибкими («Нарушить цепочку командования противника»). Успешное выполнение ключевого события приблизит сторону еретиков к победе, неудача поспособствует врагам.

Повествовательный метод

При использовании этого метода, мастер принимает решение об исходе битвы, опираясь на успехи еретиков в ключевых событиях. Он может заранее определить, требуется ли игрокам пройти некоторое количество ключевых событий, или ввести определённое событие, исход которого решит исход всего сражения.

Формальный метод

Формальный метод преполагает, что каждое ключевое событие стоит определенное количество победных очков. Ключевые события могут возникать между, во время или в рамках сражения подразделений, хотя для некоторых таких событий, вам потребуется переключиться на

Таблица 3-3: Масштаб и цена ключевых событий

Цель	Значение ОП	Пример
Полезная	100	Уничтожить «Леман Русс»
Выгодная	200	Отбить вражескую атаку, значительно поднять боевой дух союзников.
Приоритетная	250	Отравить продовольствие противника, развратить отряд Имперской Гвардии.
Особо важная	300	Нарушить линии связи, получить планы противника, развратить взвод Имперской Гвардии или старшего офицера
Ключевая	400	Уничтожить вражеский штабной бункер, изгнать великого демона, выстудить крейсер типа «Лунный».
Решающая	500	Убить полководца, нейтрализовать вражеского титана.

структурированное время. Важно записывать все степени успеха, набранные во встречных проверках БУ, чтобы продолжить длительную проверку после того как ключевое событие завершится.

Результат ключевого события во время боя подразделений не только приносит победные очки одной из сторон, но и влияет на последующие броски в длительных проверках. Еретики, успешно прошедшие ключевое событие, получают +10 к БУ для своего подразделения до конца сражения. Если ключевое событие особенно важно для боевых действий, или персонажи достигли успеха, большего, чем ожидалось, этот бонус может быть выше.

Если еретики не смогут достичь своих целей в ключевом событии, вражеское подразделение получит +10 к БУ на время боя. Если событие имело особое значение для всего сражения, или если неудача была особенно страшной, противник может получить ещё больший бонус.

Победные очки

Каждое ключевое событие приносит победные очки. Как только одна сторона достигнет необходимого количества таких очков (оно определяется ещё до сражения) – она побеждает. Еретики зарабатывают победные очки, успешно проходя ключевые события. Победные очки за каждое ключевое событие, которое еретики не смогут завершить или которым пренебрегут, уходят врагу.

Количество победных очков, начисляемых за ключевое событие, зависит от важности, масштабов и сложности целей игроков. Исходная ценность ключевого события – 200 очков. Подобная цель довольно сложна, весьма выгодна, но сама по себе не принесёт победы. **Таблица 3-3: Масштаб и цена ключевых событий**, подскажет, сколько очков могут стоит ключевые события разных видов.

Если в ключевом событии есть несколько целей, общая стоимость такого события определяется так: возьмите полную стоимость самой важной среди целей и прибавьте к ней половину стоимости всех остальных.

Также очки можно заработать, просто сражаясь с любыми врагами. По сути, это ключевое событие с целью «Уничтожение вражеских войск». Обычно такие события не должны приносить больше сотни очков. Что-то более необычное – попытка убить определённого командира, уничтожить конкретный отряд или сдержать тысячи вражеских бойцов в одиночку – становятся полноценным ключевым событием, и должны быть соответствующе оценены.

Победные очки, полученные за каждое ключевое событие не обязательно добавлять к необходимым для победы. Если ключевые события не дают нужного количества очков, еретики могут получить дополнительные посредством резни или достижения собственных целей. Если ключевые события позволяют набрать победных очков больше необходимого, еретики могут либо выбирать из доступных им целей, либо «выкупить» проигранное ключевое событие.

Таблица 3-4: Масштаб битвы

Размер битвы	Рекомендуемое количество победных очков
Схватка	600
Сражение	1000
Армагеддон	1500

Победа!

Итоговое количество очков, необходимых для победы, зависит от масштаба битвы. Общие рекомендации даны ниже в **таблице 3-4: Масштаб битвы**. Мастер может скорректировать эти значения под свои нужды. Как только сторона набирает необходимое число очков, мастер сравнивает общие количества ПО для обеих сторон и сверяется с таблицей 3-5 на этой странице, чтобы определить, насколько решительной была победа, исходя из разницы в накопленных очках.

Таблица 3-5: Результаты победы

Разница в победных очках	Результат сражения
0-25	**Ничья**: ни одна из сторон не получила значительного преимущества.
26-100	**Незначительная победа**: поражение было близко, и ваша сторона едва смогла выполнить свою свою задачу.
101-300	**Уверенная победа**: враг отчаянно сопротивлялся, но победа осталась за вами.
301-500	**Несравненная победа**: Кхорн был с вами; враг совершенно разгромлен и полностью отброшен.
501+	**Кровь Кровавому богу!**: Враги были почти полностью истреблены, а поле боя стало пейзажем резни. Ваша сторона с лихвой достигла своих целей.

Пример

Группа еретиков решила в сговоре завоевать планету Гжаал, что в Сумеречных мирах Вопящего вихря. Мастер решает, что сговор, посвященный захвату такого захолустья как Гжаал, сравним с обычным Сражением (см. таблицу 3-4), и таким образом требует 1000 победных очков. Среди второстепенных целей этого сговора – захватить Источник крови – этот мощный центр энергии Варпа позволил бы еретикам вызвать прислужников князя Кулливера Притворщика, с которым у них есть договор. Мастер решает, что взятие Источника крови будет Ключевой целью (см. таблицу 3-3) для еретиков – его захват принесёт сразу 400 очков. В самой битве, еретики и их союзники пираты-головорезы, нападают на защитников Источника, включающих наследственный ковен мутантов-стражей и таинственную демоническую машину неизвестного происхождения. Мастер решает, что такая битва будет всего лишь Схваткой. Стало быть, игроки должны накопить 600 победных очков, чтобы взять под свой контроль Источник. После этого мастер выбирает количество ключевых событий для сражения – например, это может быть разрушение демонической машины, которое является Особо важным для успеха игроков, и потому стоит 300 очков.

БИТВЫ И СГОВОРЫ

Масштабные сражения могут быть основным элементом сговоров, особенно тех, которые посвящены Кровавому богу. Такое сражение может даже само по себе быть второстепенной целью. Сговор с целью завоевать планету или даже звёздную систему, может включать в себя несколько таких второстепенных целей-битв. Проводя завоевательную кампанию, мастер может использовать систему победных очков, надлежащим образом скорректированную.

Благодаря применению ключевых событий, победных очков и сговоров, мастер может отслеживать успех еретиков, поскольку стычки ведут к битвам, битвы к войнам, а, возможно, и к всегалактическому чёрному крестовому походу.

Миры Кровавого Бога

«Какой-то дурак однажды спросил меня, является ли Вопящий вихрь жизнью после смерти. Я спросила его, считает ли он это наказанием или наградой? А потом убила, чтобы доказать свою точку зрения»

– Эльга Железнозубая, капитан «Медного разорителя»

Только самый храбрый или безрассудный может странствовать по мирам Вопящего вихря по своей воле. Эти места, оторванные от тварного мира или спонтанно появляющиеся из Варпа, испоречены так глубоко, что целиком состоят из скверны. Глубины Вихря проникают в душу любого, кто осмелится их увидеть, подобно тому, как его миры часто уничтожают тела тех, кто пытается их покорить.

Суть Вопящего вихря в конфликте. Если верить легендам, он возник после распада деградировавшей и разложившейся цивилизации элдар, когда миры были искалечены так, что сам Имматериум начал просачиваться в реальность. Порой кажется, что это место должно постоянно расширяться, чтобы утолить свой голод, переваривая и преобразовывая пожираемые планеты, и продолжая искать новые.

Время – спорное понятие внутри Варпа, но считается, что с мига вождения Вихря прошли тысячи лет. За это время его невообразимые миры познали ужас и бесконечные разрушительные сражения в честь Губительных сил. И тем не менее, те немногие, кто осмеливается исследовать водовороты этого шторма, и по сей день находят в нём новые миры. Некоторые местные жители попытались классифицировать планеты Вихря и составить карту этих мест – но зачастую такие стремления лишь выдавали терзающее их безумие. Хотя их работа якобы может помочь тем, кто путешествует меж мирами, завоеватели, которые осмеливаются следовать таким направлениям, рискуют разделить безумие, которое определяет это место.

Так же, как различаются миры Вопящего вихря, различны и пути, которыми человек путешествует между ними. Для некоторых последователей и их прислужников путешествие – это скорее вопрос силы и сражения, нежели тщательного расчёта. Не все путешествия требуют пустотных судов, так как нестабильные врата тут и там соединяют многие миры. Часто они появляются в непостижимые времена и во время вторжений

Для последователей Кхорна, жестокая битва часто становится лишь началом похода, предпринятого во имя его. Еретики могут убить огромного демона, чьё тело превратится в проход между мирами. Обычный туннель может обернутся кишками и желудком исполинского зверя, которого нужно победить, чтобы выбраться наружу. Даже странствующим на корабле может угрожать один и тот же рой тварей, который необходимо побеждать при каждой высадке. Такие сражения могут быть физическим проявлением метафизического пути, необходимого, чтобы достигнуть места назначения, или простым развлечением Повелителя битв. Внутри Вопящего вихря грань между безумием и реальностью редко бывает такой же тонкой, как лезвие ножа, и чаще сродни расширяющейся луже крови, распространяющейся по заполненному звездами Вихрю.

Берин и Асфодель

«Рабы? Потомни мои слова, мальчик, там нет ничего, кроме сотни различных способов умереть. Лучше искать рабов в другом месте»

– капитан-разоритель Хикан Мацу (покойный)

Оказавшиеся на орбите ядовитой звезды Велаж, миры Берин и Асфодель существуют в состоянии бесконечной войны. Оба попали в Вопящий вихрь всего несколько веков назад, хотя никто не может сказать откуда. Одни считают, что планеты существовали на краю Вихря и стали жертвами его медленного расширения, другие говорят, что их притянуло сквозь всю галактику благодаря ритуальному колдовству или бродячим варп-туннелям. Какой бы ни была истина, процесс полностью разрушил оба мира, и превратил их обитателей в жестоких варваров. Все записи об их прошлом полностью утрачены. Две расы, которые сейчас населяют эти миры, безусловно, не заботятся о прошлом – они заперты в постоянном цикле сражений, завоеваний и смерти.

Асфодель

Этот мир полон туманов и миазмов. Поверхность Асфоделя почти полностью покрыта болотами. Закрученные деревья неньдя растут из заполненной всевозможной дрянью трясины, отчего планеты пребывает в вечных сумерках. Жалкий свет, что пронзает древесный покров, лишь создаёт глубокие тени, в которых таятся и охотятся бессчётные хищники мира.

Несмотря на свою близость к Велажу, Асфодель кишит жизнью, абсолютно не приспособленной к мирному

существованию. Жирная, кусачая мошкара беспрестанно проносится по бесконечным влажным угодьям, а отвратительные цветки трупогнильных грибов прорастают из клубков опутывающех лиан, усеивающих болото. Длинные бороды горящего мха ниспадают с ветвей деревьев, ловя неосторожных своими хваткими, едкими прядями. Тем не менее, несмотря на эту смертельную обстановку, крууты, населяющие Асфодель, процветают.

Эти гибкие, похожие на птиц чужаки почти идеально приспособились к климату планеты. став смертоносными охотниками и воинами. Организованные в племенные группы – септы, крууты распространились по поверхности Асфоделя, используя свою расовую способность поглощать генетическую информацию других существ, развивая новые черты у себя и, в крайних случаях, даже эволюционируя в новые подвиды. Взяв за основу характеристики высших хищников Асфоделя, они стали одним из самых смертоносных и опасных видов в Вопящем вихре, и нередко становятся наёмниками в его адских воинствах.

Однако вынужденная эволюция имела свою цену. Отрезанные от других круутов и вынужденные сосуществовать с первобытными зверями и друг другом, они деградировали и превратились в варваров-канибиллов, для которых насилие стало обыденностью. Похоже, что ничто не способно смягчить их жестокость – соперничающие септы ведут войну друг против друга в бесконечном диком круговороте засад и партизанских рейдов.

Не имея времени, ни средств для развития технологий, крууты-воины сражаются простыми копьями и примитивным метательным оружием. Это привело к тому, что они предпочитают сражаться на близкой дистанции, где важна скрытность и первый удар. Воины многих септов стали искусными изготовителями ядов и других эликсиров из местной флоры и фауны; сотни охотников рыщут в мерзких болотах с луками и стрелами, измазанными в вытяжке яда жгучезадой лягушки или копьями, обёрнутыми горящим мхом.

В экваториальной области планеты поднимается могучий горный хребет Лун. Живущие здест крууты смутно помнят ту жизнь, что была перед приходом в Вихрь, и септы до сих пор возглавляют формирователи. Там, среди скалистых пиков, они учат младших родичей секретам чёрного пороха, плохо понятной алхимии редких горных минералов и грибов, собранных с болот внизу, и изготовлению простых ружей. Им также ведомо искусство определения и приручения могучих горных зверей, ибо здесь обитают и вьют гнезда гигантские лунные мотыли и извивающиеся эфирные черви. Формирователи охотятся на этих существ не только ради мяса и шкур, но и ради Сближения, когда небеса загораются пламенем.

Формирователи считают, что жизнь на Асфоделе – это испытание, рождающее силу и хитрость. Они поощряют первобытных круутов вести войну друг с другом, полагая, что этот бесконечный конфликт помогает взрастить сильных и приготовить их к святым временам. Ибо когда в небесах появляется Берин и настаёт Сближение, септы собираются и готовятся к войне в небе.

Септ Красной луны

Среди сотен разрозненных септов, населяющих Асфодель, один «прославился» даже за пределами этого мира. Известный своей крайней дикостью и полным пренебрежением к верованиям формирователей, септ Красной луны стал синонимом ярости, предательства и каннибализма.

Большинство септов Асфоделя сражаются за территорию, славу или благословение формирователей, но Красную луну интересуют лишь убийства. Их ритуальные охоты становятся всё более и более одержимыми смертью и кровопусканием, а жестокость и способность к насилию возрастают до такой степени, что все прочие проблемы уходят на второй план. Желающая бороться с чем угодно и кем угодно, часто не имея ни повода, ни причины, Красная луна стала настоящим бичом этой планеты.

Многочисленные работорговцы и отступники Вихря высоко ценят этих воинов. Тем не менее, многие капитаны и чемпионы, прилетевшие на Асфодель и разыскивающие новобранцев для своих безумных начинаний, сами оказываются жертвами кровавых охот Красной луны. Преследуемые по коварной местности еретики попадаются по отдельности, один за другим, по мере того, как крууты Красной луны окружают их. Наконец, когда среди приземлившихся остается лишь несколько наиболее ценных врагов, появляются стаи, воя от ярости, чтобы вырезать свою добычу в фонтане крови и кишок.

Несмотря на множество опасностей Асфоделя, банды постоянно пытаются спуститься на её поверхность. Многие приходят в поисках десятков разрушенных и заброшенных

Особенности круутов

Нижеописанные особенности характерны для круутов Асфоделя:

Трупоед

Круут, который пожирает свежий труп, получает количество дополнительных ран, равное немодифицированному бонусу Выносливости трупа. Количество этих бонусных ран не может превышать бонус Выносливости самого круут. Эти раны сохраняются на количество часов, равное бонусу Выносливости круута, или до тех пор, пока они не будут потеряны (смотря, что раньше). Урон от любой успешной атаки сначала наносится этим бонусным ранам, и только потом – собственным ранам круута. Одновременно круут может обладатель бонусными ранами только с одного съеденного трупа.

Асфодельская маскировка

Крууты получают +10 к любым проверкам Скрытности, и могут предпринимать их в качестве Свободного действия даже будучи видимы. Это также действует в лесах, джунглях и в условиях открытой местности.

челноков и посадочных модулей, оставленных предыдущими посетителями. Легенды говорят о реликвиях и артефактах, которые можно найти среди обломков, если одержать победу над воинственными круутами и их негостеприимным болотом. То, что существует больше легенд, чем фактов, уже говорит о том, насколько смертоносны местные обитатели.

Асфодельский круут-воин

Крууты-воины – высокие, гибкие существа с длинными стройными конечностями, любопытным клювом и почти птичьими лицами. Для нетренированного глаза круут кажется слишком худым и сухощавым, чтобы представлять опасность, но каждый из них на удивление силён, а их веретеновидные мышцы способны к ужасно быстрым сокращениям. Это позволяет обученному воину обрушить шквал мощных ударов за считанные секунды, и превращает его в настоящий ураган смерти на поле боя. На земле они передвигаются быстрой, прыгающей походкой, но не хуже умеют подниматься на древесные кроны и прыгать с дерева на дерево с большой скоростью и ловкостью.

Асфодельские крууты известны скрытностью и способностью быстро и молча передвигаться по своей болотистой родине, практически не выдавая своего присутствия или передвижения. Обитатели Вихря, которые изучали их поведение, считают, что это отчасти связано с удивительной пищеварительной системой круутов и быстрой эволюцией.

Пищеварительная система круутов способна обнаруживать и изолировать полезные генетические нити в поглощённом мясе. Это также позволяет воину-крууту связывать полезную ДНК внутри неиспользуемых участков собственной генетической структуры и передавать эти гены следующим поколениям, заставляя расу эволюционировать по выбранному пути. Благодаря этому местные крууты стали умелыми пловцами и скалолазами, а также развили совершенно новые подвиды.

Культура круутов на Асфоделе деградировала, и большая часть их наследия была забыта. Когда-то они шли в бой с мощным огнестрельным оружием, а теперь больше полагаются на простые копья и луки. Однако технологии не были полностью утрачены, и асфодельцам удалось разработать ряд простых, но эффективных видов оружия, которые используют ядовитую фауну их мира. Даже без более современного оружия крууты Асфоделя – это испытание для большинства воинствующих рас Вихря.

Асфодельский круут-воин (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
45	25	6 45	40	6 45	18	6 44	30	15	--

Скорость передвижения: 6/12/18/36
Количество ран: 12
Броня: броня из шкур (корпус 1)
Общий БВ: 4
Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов) +10, Парирование (ББ), Скрытность (Лов) +20, Выживание (Вос) +10.
Таланты: Контратака, Неистовый натиск, Молниеносные рефлексы, Верный удар.
Особенности: Асфодельская маскировка, Трупоед, Сверхъестественная ловкость (+2), Сверхъестественное восприятие (+2), Сверхъестественная сила (+2).
Оружие: посох с крюком (холодное, 1к10+7 Р; ББ 0; Примитивное [8], Отравленное [2]) или круутский короткий лук (лёгкое; 30 м.; О/–/–; 1к10+4 Р; ББ 0; Маг 1; Пер Полудействие; Примитивное [7], Надёжное, Отравленное [2]), сеть с крючьями (Метательное; 12 м.; О/–/–; 1к5 Р; ББ 0; Обездвиживающее [2]; Отравленное [2]).
Снаряжение: примитивная одежда, жуткие трофеи, куски мяса, отравленные стрелы.

Круут-формирователь

Формирователи – это более крупные и умные крууты, чем их братья-воины, что выступают для них в роли военных вождей и духовных наставников. Живя в горах Лун, вдали от болот и заботясь в первую очередь, о себе, они сумели уберечь часть своего наследия и не превратились в таких же дикарей, как все остальные асфодельцы.

В других мирах формирователи инстинктивно понимают поразительную пищеварительную и эволюционную систему круутов, и направляют развитие своего вида через тщательный отбор добычи. На Асфоделе эта функция стала второстепенной по отношению к их духовному руководству и религиозным наставлениям.

Формирователи считают, что Берин являеется чем-то вроде рая или небес, и всё время, которое они тратят на Асфоделе, является лишь одним из многих этапов жизни, которые нужно пережить, чтобы доказать, что они достойны восхождения. Откуда взялась эта вера – вопрос открытый. Некоторые воры знаний Вихря считают, что это отзвук расовой памяти круутов о времени до их прихода в Асфодель и свидетельствует об их желании покинуть его. Другие считают, что это просто первобытный миф, рождённый от неспособности понять безумие своей жизни в Вихре. Так или иначе, все формирователи на Асфоделе верят, что они должны быть сильными, чтобы достичь небес

Таблица 3-6: Оружие круутов

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Посох с крюком	Холодное	-	-	1к10+1	0	-	-	Примитивное (8), Отравленное (2)	3,5 кг	Обычный
Сеть с крючьями	Метательно	БСх3	-	1к5	0	1	-	Обездвиживающее (2), Отравленное (2)	2 кг.	Скудный
Круутский короткий лук	Лёгкое	30 м.	О/–/–	1к10 Р	0	1	Полу.	Примитивное (8), Отравленное (2)	1 кг.	Обычный
Круутское кремнёвое ружье	Лёгкое	30 м.	О/–/–	1к10+3 У	0	1	2 ПД	Неточное, Примитивное (8), Ненадежное	6 кг.	Редкий

и покинуть этот мир, а сила рождаётся в конфликте.

Для этого они стравливают соперничающие септы друг с другом в бесконечной войне, обещая открыть секрет чёрного пороха и подготовить место на небе тем, кто будет сильнейшим. Формирователи поглощают гены великих зверей не только для вознесения на небо, но и для охоты перед Сближением. Они ловят их, используя традиционные методы, – например, заманивают, обещая пищу (часто в виде недобровольного добровольца или стада круутов-быков). Затем они ведут своих братьев – как настоящих круутов, так и быков и других зверей – в небо, где их ждёт битва. Каждый из них обречен умереть, либо в пустоте, либо на суровой поверхности Берина, но за это короткое время их боевые крики отдаются сквозь Вихрь доказывая, что они достигли небес.

Круут-формирователь (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
45	30	6 48	40	8 55	35	6 46	40	35	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 18
Броня: звериные шкуры (корпус 2)
Общий ББ: 4
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Обыденное знание (Мифы Асфоделя, Религия круутов) (Инт), Уклонение (Лов) +10, Учёное знание (Психология круутов) (Инт) +20, Скрытность+10 (Лов), Выживание (Вос) +20.
Таланты: Контратака, Неистовый натиск, Молниеносные рефлексы, Верный удар, Стремительная атака.
Особенности: Асфодельская маскировка, Трупоед, Сверхъестественная ловкость (+3), Сверхъестественное восприятие (+2), Сверхъестественная сила (+2).
Оружие: круутское кремнёвое ружье (лёгкое; 30 м.; О/–/–; 1к10+3 У; ББ 0; Маг 1; Пер 2; Неточное, Примитивное [8], Ненадежное), посох с крюком (холодное; 1к10+7 Р; ББ 0; Примитивное[8], Отравленное[2]), сеть с крючьями (Метательное; 15 м.; О/–/–; 1к5 Р; ББ 0; Обездвиживающее [2]; Отравленное [2]).
Снаряжение: примитивная одежда, костяные амулеты, фетиши.

Круут-пёс

Поджарые, быстрые и смертоносные представители этого эволюционного тупика заслужили в обществе круутов место несравненных ищеек и охотничьих зверей. Они похожи на четвероногих круутов, но выделяются длинными и узкими головами, выраженными клювами и удлинённой носовой полостью, что дает им удивительное обоняние. Их ноги развились длинными и обрели когти, подобные клинкам, которыми можно терзать поверженного врага

Разумом такие звери не превосходят большинство болотных зверей. Это эволюционный тупик, перешедший в состояние, в котором ни один формирователь не может вернуть им разум. Псы способны запомнить несложные команды и простые тактики, чтобы лучше помогать охотничьим партиям. Редко какая банда осмеливается блуждать в болотах без пары-тройки таких гончих.

Круут-пёс (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	--	45	30	50	15	40	30	02	--

Скорость передвижения: 10/20/30/60
Количество ран: 10
Броня: нет
Общий ББ: 3
Умения: Атлетика (Сил) +10, Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов), Запугивание (Сил), Скрытность (Лов).
Таланты: Плечом к плечу, Трудная мишень, Обостренные чувства (Обоняние), Мгновенная реакция, Нокдаун.
Особенности: Зверь, Природное оружие, Четвероногое.
Оружие: челюсти (ББ; 1к10+4 Р; ББ 1; Примитивное [7])
Снаряжение: нет

Крууты-быки

Крууты-быки – это ещё один эволюционный тупик. Этот массивный зверь, возможно, эволюционировал от животного, уже не существующего на Асфоделе (возможно, полностью истреблённого плотоядными круутами), или, возможно, привезённого на планету самими круутами. Как бы там ни было, быки теперь топчутся по болотам большими стадами.

Крууты-быки – огромные, четвероногие животные, с крючковатыми, похожими на птичьи, мордами, как у всех круутообразных. Это крупные, мускулистые создания с массивными плечами и толстыми мощными передними ногами. Асфодельцы порой используют быков в качестве ездовых и вьючных животных, иногда – как тягловых для помощи в строительстве, но чаще всего они становятся живым оружием.

Помимо огромной силы, крууты-быки славятся вспыльчивым характером. При угрозе или провокации такой зверь впадает в бешенство, несётся вперед и стаптывает всё на своём пути. Часто отряды круутов не берут с собой быков, предпочитая найти стадо рядом с намеченной целью и натравить его на жертв. Многие деревни были полностью уничтожены, не сумев выдержать натиск десятков бешеных круутов-быков. Они стаптывают укрепления деревни и повергают выживших в смятение, отчего они становятся лёгкой добычей для отряда круутов.

Крууг-бык (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	--	18 60	10 55	20	15	30	30	04	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 56
Броня: толстая шкура (всё по 2)
Общий БВ: 5
Умения: Бдительность (Вос).
Таланты: Яростный натиск, Сокрушительный удар, Неистовство, Железная челюсть.
Особенности: Зверь, Свирепый натиск (2), Природная броня (2), Смертельное природное оружие, Четвероногое, Размер (Большой), Паникёр, Коренастое, Сверхъестественная сила (+10), Сверхъестественная Выносливость (+5).
Оружие: когтистые кулаки (холодное; 2к10+18 У; ББ 2; Оглушающее [1]), клюв (1к10+18 Р, ББ 2).
Снаряжение: нет

Круутор

Крууторами называют водную геноформу круутов. Это похожие на ящериц хищники, которых многие считают вершиной пищевой цепи Асфоделя. Сильные, быстрые и незаметные крууторы смертельно опасны и очень ценны на войне.

Круутор — крупное четвероногое, чьи короткие ноги заканчиваются крючковатыми когтями, используемыми для преодоления препятствий в болоте. Широкое тело зверя прижато к земле. Круутор проводит большую часть своего времени, плавая, используя свои толстые хвосты, чтобы тихо скользить по воде. Это водные существа, но и на суше крууторы способны на удивительную скорость.

Однако наиболее приметной особенностью круутора остаётся пасть. Как и у всех сородичей, похожий на птичий клюв, рот круутора превосходит пасти сородичей длиной, шириной и количеством зубов, а его укус оставляет ужасные раны, которые либо убивают наповал, либо заносят в кровь врага ужасные яды. Чаще всего крууторы пытаются застать добычу врасплох, вынырнув со дна болота и намертво сомкнув челюсти, после чего яростно рвут на кровавые куски. Многие из наиболее жестоких септов Асфоделя используют этих зверей вместо псов, предпочитая их дикость и скрытность острым чувства и уму четвероногих.

Круутор (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
50	--	7 50	45	25	15	20	30	02	--

Скорость передвижения: 6/12/18/36
Количество ран: 18
Броня: чешуя (всё по 3)
Общий БВ: 4
Умения: Атлетика (Сил) +10, Бдительность (Вос), Скрытность (Лов) +20.
Таланты: Калечащий удар, Сокрушительный удар, Нокдаун.
Особенности: Амфибия, Зверь, Смертельное природное оружие, Природная броня (3), Четвероногое, Размер (Крупный), Сверхъестественная сила (+2).
Оружие: укус (холодное; 1к10+9 Р; ББ 1; Отравленное [2]).
Снаряжение: нет
Сомкнутые челюсти: если круутор успешно поражает цель укусом, он смыкает челюсть, автоматически беря противника в Захват (см. «**Основную книгу правил Black Crusade**», стр. 242). Любой урон, нанесенный круутором во время Захвата, считается уроном от укуса, а не безоружным уроном. Если круутор успешно нанёс урон, он отрывает кусок от своей жертвы и заканчивает Захват в конце хода.
Сильный пловец: скорость Движения круутора увеличивается вдвое в ходе плавания.

БЕРИН

Братская планета Асфоделя, Берин – это бесплодная скала, отличающаяся от своего близнеца настолько, насколько это возможно. Это пустой пустынный мир, подвергающийся мощному звёздному излучению и пронизанный бесконечными ветрами. Жизнь здесь сурова и бескомпромиссна, и каждый день – это битва за ресурсы. Широкие пустынные равнины могут обеспечить разве что медленную смерть. Полезных руд практически нет, как и постоянных источников воды. Жизнь – это постоянная битва против упорных ветров и орков, заразивших планету.

Ужасные условия сделали местных зеленокожих более выносливыми и крупными, нежели их разбросанные по галактике собратья. Не имея нужных ресурсов, многие лишены сложного оружия, а полагаются на тяжёлые клинки-рубила и редкие тяжёлые пистолеты. Негостеприимные условия повлияли на орков и по-другому. В других мирах быт большим зеленокожим обеспечивали бы сотни гретчинов – здесь они не более чем еда. Не в состоянии справиться со смертоносным солнечным светом и ветрами, сдирающими плоть, многие гроты просто не выживают; тех, кто остался, хватают и съедают.

Ужасная атмосфера также привела к преобладанию диких сквигов, и бесконечные виды таких одичавших хищников развивались под ослепительным сиянием ядовитой звезды Берина. От молниеносно быстрых многоножек-бегосквигов до раздутых, наполненных газом шаросквигов, эти непредсказуемые существа встречаются повсюду на планете.

Многие племена орков селяются вокруг пустынных колодцев и свирепо защищают их от агрессоров. В этих поселениях выросла культура механьяков, хитроумных орков-изобретателей, возглавляющих такие племена вместо привычных единовластных воевод. Впрочем, постоянная борьба за воду и другие ресурсы означает, что и эти поселения остаются, в лучшем случае, временными. Как только колодцы иссякают, а скромные полезные ископаемые, какие только можно добыть в пустынях Берина, заканчиваются, племя двигается дальше.

Беринские орки научились конструировать удивительные транспортные средства, подходящие для бесконечных пустынь планеты. Реактивные сани и багги носятся по выжженным равнинам, а орочьи внедорожники на бегосквигах, разведывает путь. Огромные, сшитые из шкур дирижабли, заполненные сотнями связанных шаросквигов, или (в некоторых экстремальных случаях) представляющие из себя одного исполинского сквига, парят в небесах Берина, а их реактивные двигатели тарахтят и шипят. Более успешные племена даже умудряются накопить и накрасть достаточно металла, чтобы построить гусеничные боевые крепости, оснащенные простыми, изрыгающие дым сквигодвигателями.

Орки – раса свирепая и воинственная по природе, а беринские ничем не отличаются от прочих. Когда кочевое племя сталкивается с занятым колодцем или соперничающей твердыней, кровопролитие неизбежно. Поскольку битва за воду и ресурсы – это постоянная борьба, на планете сложился цикл бесконечной войны. Племена всю жизнь защищают свои колодцы и поселения от посягательств других племён или сами ищут чужие поселения, чтобы завоевать в вакханалии насилия. Местные мехи отлично умеют производить взрывчатку из тех скудных богатств, что

можно отнять у планеты, и многие племена с ума сходят по ракетам, бомбам и гранатам всех типов. Их используют везде, начиная от двигателей и заканчивая войной, и битва на Берине – это очень подвижное и очень-очень громкое событие.

Однако ни одно племя до сих пор не добилось хоть бы бы относительно долговременого господства; климат и география мира делают практически невозможной защиту более чем одного поселения. Пылевые бури, разрушающие поверхность Берина, могут длиться несколько недель и способны уничтожать целые опорные пункты, разрушать стены и сдирать кожу до костей даже у орков. Три бесконечных великих шторма в частности известные оркам как Ульг, Бур и Цзук, исключительно разрушительны. Каждый из этих штормов шириной в тысячу километров и бушует по лицу Берина, часто сталкиваясь вместе и разрушая все на своем пути. Орочьи псайкеры-чудилы испытывают любопытное увлечение этими бурями, полагая, что в их центре демоны преследуют и разрывают на куски орков, оставляя сообщения.

Эти убеждения, пожалуй, недалеки от истины. Легенды, записанные на к'сальских пергаментах душ, рыдают о том, что давно, до того, как Берин был втянут в Вихрь, могучий князь демонов Кхорна Ак'когу'туоу'эуак вёл там великую и страшную битву. Мир был не таким, как сейчас, но этот конфликт, возможно, привел к окончательному поглощению мира и застави его скатиться к варварству и кровопролитию. Против кого или чего боролся демон, известный людям как Исчадие войны, затерялось в песках времени, но известно,

что он потерпел поражение. Его сущность погибла, а победитель связал то, что осталось от демона, и запечатал в глубинах планеты. Несмотря на поражение, Исчадие не было уничтожено и бушевало, не жалая смириться с заточением. Его беспомощный и бессильный гнев рос до тех пор, пока на поверхности мира не ощутили его гнев. И он был так силён, что ветры Берина ответили на его призыв, объединившись в великую и страшную бурю, которая обрушилась на планету в отчаянной попытке расколоть ее и освободить демона внутри. Даже сейчас пылевые бури, которые опустошают планету, разрушая все на своем пути, остаются лишь частью истинной силы, оказавшейся в самом сердце Берина, и стремящейся к бегству.

ЧУДИЛА ЗУРРГАБ

Зуррга́б – таинственный беринский чудила-кочевник без клана. Что с ним случилось, и что заставило решиться на одинокую жизнь – неизвестно. Некоторые зеленокожие утверждают, что он уничтожил весь свой клан плохо брошенным бумсквигом, другие – что он привел его в великую песчаную бурю, из которой вышел один. Какой бы ни была правда, Зуррга́б теперь бродит по пустынным руинам в одиночку, вечно следуя вслед за Ульгом, Буром и Цзуком.

Три великих бури уничтожили бесчисленное множество орков и считаются дурным предзнаменованием, но Зуррга́б стал одержим ими. Он с большой осторожностью подбирает оставшиеся после них обломки, куски мусора и кости несчастных жертв. Зуррга́б считает, что странные спиральные символы, часто встречающиеся высеченными в этих останках, образуют язык, который он намерен понять. Для этого он собирает эти кости и другие, менее понятные кусочки мусора и хранит их в великой пещере, известной как Оссуарий. Там чудила начал строить великий престол. Он мало понимает, почему он делает это, но знает, что должен и, что, когда огромный трон из костей и черепов будет завершён, тот, кто на нем сидит, поведёт орков великой войной! который никогда не видели на Берине. Её хватит, чтобы сокрушить клювастых, сжечь мир, из которого они пришли, и уничтожить всё остальное в Вопящем вихре, что бы ни встало на их пути.

Беринские орки

Подавляющее большинство орков, встреченных на Берине – обычные бойцы. Это крупные человекоподобные варвары с темно-зелёной кожей, глубоко посаженными глазами и огромными клыками. На Берине очень мало ресурсов, поэтому местные орки снаряжены намного хуже сородичей с других планет. Но взбешенный беринец с рубилой по-прежнему способен нанести огромный урон любому противнику, и его справедливо боятся. Местные условия позволили им изобрести по-своему необычное оружие – например, жукобомбы и кусачие пушки.

Жукобомба – это простой кувшин из хрупкой глины, в которую отважные орки запихивают кучу жукосквигов – очень агрессивных шершнеподобных насекомых размером с большой палец орка. В бою орк сначала трясет кувшин, чтобы разозлить его обитателей, а затем швыряет бомбу в толпу врагов. Кувшин разбивается, освобождая рой разъярённых сквигов, способных за секунды насмерть зажалить врагов. Тучи скоро рассеиваются, но жукосквигов всегда можно наловить ещё.

Не менее простым и эффективным стали «пистолеты» из кусачих сквигов. Это крупная яростная порода, примечательная массивной, наполненной зубами пастью. Орки ловят этих существ и сажают на цепь внутри тяжёлых клеток с навесными дверями и механизмом быстрого открытия, который освобождает сквига, стоит нажать на рычаг. Взбешённый зверь бросается на первое, что увидит, рвёт врага зазубренными зубами, не оставляя ничего, кроме кусочков плоти. В нужный миг хозяин снова дёрнет рычаг и затянет зверя обратно.

Беринский орк-боец (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	15	45 (6)	45 (6)	20	20	30	25	20	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 14
Броня: (корпус, ноги, руки 2)
Общий БВ: 6
Умения: Запугивание (Сил), Управление (Наземная техника), Выживание (Вос).
Таланты: Яростный натиск, Неистовый натиск, Железная челюсть, Каменная кожа, Кулачный боец.
Особенности: Свирепый натиск (+3), Коренастое, Сверхъестественная сила (+2), Сверхъестественная выносливость (+2).
Оружие: беринское рубило (холодное, 1к10+7 Р; ББ 2; Разрывающее; Несбалансированное), кусачка (холодное;

Таблица 3-7: Оружие орков

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Беринское рубило	Холодное	-	-	1к10+1 Р	2	-	-	Разрывающее, Громоздкое	5 кг.	Обычный
Кусачка	Холодное	3 м	О/–/–	1к10+6 Р	0	-	-	Живое оружие **, Разрывающее	7,5 кг.	Скудный
Жукобомба	Метательное	БСх3	О/–/–	1к10+5 Р	0	1	Полу.	Взрыв (4), Калечащее (1), Живое оружие **, Примитивное (7)	1 кг.	Скудный
Ракетница	Тяжелое	100 м.	О/–/–	3к10+3 В	6	2	2 ПД	Взрыв (2), Оглушающее (2), Перегревающееся.	30 кг.	Редкий
Жукограната	Метательное	БСх3	О/–/–	2к10+2 В	8	1	-	Взрыв (1), Оглушающее (3), Калечащее (1)	1,5 кг.	Редкий

** Любое орочье оружие в руках не-орка также приобретает свойство Ненадежное*
*** Живое оружие наносит дополнительное попадание за каждую степень успеха при бросках атаки*

1к10+6; ББ 0; Живое оружие *, Разрывающее), жукобомба (Метательное; 18 м.; О/–/–; 1к10+5 Взр; ББ 0; Маг 1; Взрыв [4], Калечащее [1], Опустошительное [1], Живое оружие *, Примитивное [7]).

Снаряжение: изорванные одежды, куски блестящего металла, различные вкусные закуски из сквигов.

** Живое оружие наносит дополнительный удар за каждую степень успеха при бросках атаки.*

Чувство локтя: все орки излучают скрытую психическую энергию, которая придаёт им уверенности и свирепости, когда они собираются толпой. За каждого дополнительного орка на расстоянии 10 м., орк получает бонус +10 к сопротивлению эффектам Страха и Подавления.

***Война!* на колесах:** любой орк (включая механьяков и чудил) может стать байкером. Байкер получает умение Управление (Наземная техника) (Лов)+10 и орочий мотоцикл (считается как мессианский мотоцикл, но со спаренным многострелом (Тяжелое; 75 м; –/–/7; 1к10+6 У; ББ 2; Маг 100; Пер 3 Полн) и коляской; см. правила на стр. 50).

***Война!* за Кровавого бога**: что-то внутри этой планеты наполняет некоторых зеленокожих ещё большей яростью и ненавистью, чем обычно, из-за чего они отказываются от своей «культуры» и богов Горка и Морка, чтобы следовать тёмным, и более кровавым путем. Избавившись от своих племён, они ведут собственные войны против любых врагов, которых они находят для собственного бога бойни и черепов. Эти кровоорки получают таланты Неистовство и Парное оружие (Рукопашная), но всегда сражаются только парой рубил. Правило Чувство локтя, что есть у кровоорков, работает только на и от других кровоорков, и не распространяется на обычных.

Механьяки

Механьяки занимают жизненно важную роль в беринском общества и издавна служат вождями и снабжают своих подчинённых оружием. Внешне они похожи на других орков, хотя, как правило, носят лучшую броню и причудливое, а зачастую и очень опасное оружие. Они крупнее простых бойцов; уверенность, которую им придает положение и постоянная необходимость утверждать власт над другими орками привели к тому, что некоторые мехи на Берине стали вождями. Таких называют большими мехами. Их подвиги отразились в виде легенд в культуре, и в виде кратеров – на поверхности Берина.

Орки обладают малопонятной формой генетической памяти, и рождаются с заранее усвоенным, инстинктивным знанием. Ярче всего это проявляется в способностях механьяков конструировать и оружие, броню и транспортные средства, несмотря на отсутствие подготовки или контакта с другими орками. Мехи, ни разу не поговорившие друг с другом, как-то создают удивительно похожие устройства. Беринские же особенно умело собирают

взрывчатые вещества – возможно, потому, что металлов для изготовления более сложных предметов здесь мало. Обычные орки довольствуются любым куском металла или случайным сквигом, который подвернулся под руку, механьяки постоянно изобретают новые способы взорвать что-нибудь. Сейчас взрывчатка используются во всем, что они строят: от крайне летучего топлива до ракетниц и реактивных жукогранат.

Ещё одна важная задача механьяков – строительство транспорта, без которого выживать на Берине почти невозможно. Многие племена становятся одержимы скоростью, а их мехи всё время мастерят новые сани и багги. Мало того, что механьяки очень любят выжимать всё возможное из своих любимых творений, так еще и всё время бормочут о том, сколько сквиговых сил имеет новый двигатель или как быстро он может достичь скорости *войны!*

Механьяк (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	25	45 (7)	45 (7)	20	35	30	30	30	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18 **Количество ран**: 16
Броня: покрытые металлическими пластинами шкуры (всё по 3) **Общий БВ**: 7
Умения: Запугивание (Сила) +10, Управление (Наземная техника), Управление (Аэронавтика), Выживание (Вос), Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Яростный натиск, Бугрящиеся бицепсы, Неистовый натиск, Железная челюсть, Презрение к слабакам, Каменная кожа, Кулачный боец.
Особенности: Свирепый натиск (+3), Коренастое, Размер (Крупный), Сверхъестественная сила (+3), Сверхъестественная выносливость (+3).
Оружие: беринское рубило (холодное; 1к10+8 Р; ББ 2; Разрывающее; Несбалансированное), ракетница (Тяжелое; 100 м.; О/–/–; 3к10+3 В; ББ 6; Маг 2; Пер 2 Полн; Взрыв [2], Оглушающее [2], Перегревающееся), жукограната (Метательное; 21 м.; О/–/–; 2к10+2 В; ББ 8; Маг 1; Взрыв [1], Оглушающее [3], Опустошительное [1]).
Снаряжение: инструменты меха, два заряда к ракетнице.
Чувство локтя: все орки излучают скрытую психическую энергию, которая придаёт им уверенности и свирепости, когда они собираются толпой. За каждого дополнительного орка на расстоянии 10 м., орк получает бонус +10 к сопротивлению эффектам Страха и Подавления.
В воздух!: некоторые мехи обожают любят ракеты и становятся настоящими летунами. Их ракетные ранцы позволяют им один раз утроить скорость Движения, а при посадке они должны пройти **трудную (-10) проверку Ловкости** или получить 1к10+5 единиц ударного урона.

Чудилы

Чудилы – это орки-псайкеры, которые черпают свои силы из сородичей вокруг себя, а не из Варпа. Это странные, часто измученные яркими снами и страдающие почти постоянными головными болями, непредсказуемые орки, что выступают в роли каналов для скрытой психической энергии, излучаемой всеми зеленокожими. Она накапливается внутри чудил и страшно давит на их слаборазвитый разум. В юности многие не способны удержать могучую силу внутри себя, и она вырывается наружу в виде яркой вспышки пламени под восторженные крики других орков. Однако те, кто живут достаточно долго, учатся осваивать свои силы насколько возможно, и могут стать могучими, хоть и непредсказуемыми, членами клана.

Беринские чудилы играют важную роль в пустынных кланах, так как они способны чувствовать приближение великих песчаных бурь, которые терзают поверхность мира, а значит, могут находить сородичам безопасный путь. Некоторые способны ощущать воду и залежи полезных ископаемых в недрах, гадая на брошенных в воздух камешках и наблюдая за тем, где они приземлятся, ощущая покачивание раздвоенной ветки, или считывая узоры в лужах крови.

В сражении, чудилу часто можно найти в сердце битвы, упивающегося яростью своего клана и швыряя её во врагов. Однако это рискованная тактика, так как объём психической энергии может оказаться слишком большим для орка-псайкера, что приведёт к катастрофической обратной реакции и гибели всех орков вокруг, включая самого чудилу. Многие чудилы держат небольших питомцев — бумсквигов – как раз на такой случай. Когда псайкер чувствует, что контроль ускользает и накапливается опасное количество энергии, он может попытаться перенести всю накопленную энергию в такого специально выведенного сквига, а затем бросить его во врагов, прежде чем произойдет неизбежное. Даже если это не сработает должным образом, такой сквиг послужит источником развлечения для всех орков, которые выживут в результате взрыва.

Чудила (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	15	35 (5)	45 (7)	20	25	30	45	20	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12 **Количество ран**: 14
Броня: нет **Общий БВ**: 7
Умения: Запугивание (Сил), Псичувство (Вос), Выживание (Вос).
Таланты: Яростный натиск, Неистовый натиск, Железная челюсть, Пси-рейтинг 2, Каменная кожа, Кулачный боец.
Особенности: Свирепый натиск (3), Псайкер, Коренастое, Сверхъестественная сила (+2), Сверхъестественная выносливость (+3).
Оружие: беринское рубило (ББ; 1к10+6 Р; ББ 2; Разрывающее; Несбалансированное).
Снаряжение: различные костяные фетиши, лохмотья, 1к5 бумсквигов *.
Чувство локтя: все орки распространяют скрытую психическую энергию, которая заставляет их чувствовать себя более уверенными и агрессивными, когда они собираются толпой. За каждого дополнительного орка на

расстоянии 10 м., орк получает бонус +10 к сопротивлению эффектам Страха и Подавления.

Орк-псайкер: орки не взаимодействуют с Варпом так же, как другие псайкеры – вместо этого они опираются на латентную психическую энергию, излучаемую всеми орками. Чудила становится тем сильнее, чем больше вокруг него орков. Орк-псайкер никогда не сможет использовать психосилы на Скованном или Усиленном уровне мощи и считается несвязанным псайкером. Его пси-рейтинг увеличивается на +1 за каждого орка в пределах Х метров. Х равен бонусу Силы воли в метрах чудилы. Это число увеличивается на +1, если кто-то из этих орков участвует в бою.

Бумбашка: если чудила получает дубль на бросках Использования Варпа, он не бросает по таблице 6-2: Психические феномены со стр. 210 «Основной книги правил». Вместо этого он сразу же получает 1к10+Пси-рейтинг единиц энергетического урона в голову, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Орочьи психосилы: чудила знает следующие психические силы: Буря ненависти, Стрела рока и Кошмарный взрыв.

*** Бумсквиг:** если чудила получает урон из-за Бумбашки, как описано выше, он может потратить Реакцию, чтобы перенаправить пси-энергию в бумсквига, если тот у него есть. Чудила предпринимает **сложную (-20) проверку Силы воли**; в случае успеха он не пострадает от эффектов и вместо этого может бросить обречённого сквига (хорошо если во врагов). Сквиг взрывается, нанося 2к10+Пси-рейтинг единиц взрывного урона со свойствами Взрыв (2), Оглушающее (3), Опустошительное (1).

СБЛИЖЕНИЕ

Несмотря на их различия, одно объединяет Асфодель и Берин: время, когда два мира сближаются, и междоусобная война, которая бушует на обоих мирах, откладывается в сторону. Все мысли о кровопролитии и личной славе становятся мечтами о путешествии и битве против своих древних врагов, ибо странные орбиты планет периодически приводят их достаточно близко друг к другу, отчего Берин грозно нависает над небесами Асфоделя, и Асфодель – над Берином. Для жителей разрозненных миров это имеет особое значение.

Формирователи с Асфоделя верят, что это – время их восхождения, когда достойные вознесутся на крыльях огня в ночь, навсегда заняв место рядом со своими предками. В этот же миг неугодные будут наказаны за отсутствие веры – демоны станут преследовать их в своих собственных болотах и только наиболее умелые выживут, чтобы попытаться снова. Орки Берина смотрят на это куда практичнее; они видят в Асфоделе другую планету, богатую возможностями и добычей. Планета, где они могут уйти от бесконечного солнца и ветра, где они могут начать славный путь войны!

По мере того, как планеты начинают расти в небе друг друга, каждая раса готовится к бою. Асфодельские формирователи призывают септы к предгорьям Лун, где отбирают воинов, достойных миграции. Угощаясь тягучей мякотью грибов-ледоцветов, орды круутов начинают выделять воскообразную смолу, которая защищает их от суровых температур и других опасностей путешествия. Как только воины будут готовы, они вскарабкаются на великих горных зверей. Зарываясь в густой мех лунных мотылей и глубокие перья эфирных червей, они прикрепляются к созданиям, используя палки с крючьями и заостренную упряжь, и вырезают на их телах кровавые раны, чтобы питаться в пути.

С той стороны, на Берине, мехи принимаются строить большие корабли и огромные генераторы тянучих лучей, что забросят в небо целую твердыню. Другие племена собирают чудил, которые смогут вырвать целые куски планеты и подбросить ликующих зеленокожих, заключённых в светящиеся силовые поля, в воздух.

Когда планеты заполняют небо друг друга, каждая раса совершает вторжение. Тысячи ракет стартуют, стаи великих зверей устремляются в небо. Силы вторжения неизбежно встречаются в чёрном пространстве, и жестокость их столкновения такова, что сами небеса кричат.

Эфирные черви рвут ракеты зеленокожих на куски страшными когтями, а на орочьи суда высаживаются целые септы. Защитники стреляют или рвут их на куски в жестокой мясорубке. Смертоносная взрывчатка взрывает лунных мотылей, их обугленные останки безжизненно стекают в вечно голодную пустоту. Битвы разгораются по всем орочьим метеорам, поддерживаемым чудилами. Ксеносы целиком отдаются битве, и никто не заботится о том, что победа может также привести к холодной смерти. Лишь немногим удаётся выжить и прибыть к месту назначения.

Приземление уносит ещё сотни жизней, так как изуродованные орочьи метеоры разбиваются на поверхность Асфоделя и тонут, а почти мёртвые мотыли сгорают в атмосфере Берина. Каждый из захватчиков обнаруживает, что может захватить огромные участки территории, поскольку на родине врага почти не осталось защитников. Однако вскоре местные ксеносы ненадолго объединяются, чтобы избавить свой мир от захватчиков – при этом каждого орка сжигают дотла, а каждого круута – перерабатывают в топливо. Хрупкие союзы не длятся долго, и когда все инопланетяне будут перебиты, местные возвращаются к своим старым привычкам – кровопролитию и междоусобицам. Такое поведение сделало воинов обеих рас ценными наемниками и воинами-рабами, прославленными на весь Вихрь. Их укоренившееся желание миграции и путешествий – движущая сила их стремления покинуть свои собственные адские миры.

ГОРНИЛО

«Нематериальные внутри этого ужасного места всегда становятся сильнее, как будто мучения делают их опаснее»
– брат Руин из Алого ока

Мало кто может подтвердить существование каких-либо миров в Нижнем вихре, где сущее и Хаос сливаются постоянно меняющиеся структуры из нечистой материи и оскверняющих энергий. Истинная природа любой из этих планет – скорее легенда, чем подтверждённый факт. Одно из таких мест – демонический мир Горнило, чья поверхность меняется с каждым взлётом и падением Тёмных богов, что повелевают его обличием.

Древние сказания говорят, что власть над Горнилом переходит от одного Губителя к другому по плану, непостижимому смертным умам. Внешний вид и структура планеты могут искажаться в зависимости от того, какой из Губительных сил она подвластна. Тем не менее, суть и предназначение этого мира неизменны – причинять мучительную боль душам всех смертных, что окажутся здесь.

По непостижимым причинам Горнило исполняет роль вечной святыни боли и мучений во всех её формах. Апокрифические легенды говорят, что тех, кто живет в этом неестественном месте, постоянно заставляют причинять боль – как физическую, так и психическую – всем, с чем они сталкиваются. На вопрос, что может привести сюда гостей ответ дают лишь самые безумные предположения и иносказания. Мало кто спасался из Горнила, сумев уйти от ужасных существ, которые бродят по этим неестественным землям, и спастись от пробуждающихся желаний, что захватят каждого, кто достаточно долго оставался в своём уме и сделают частью планеты.

ВРЕМЯ КРОВИ

Облик Горнила постоянно меняется, хотя не исключено, что эти изменения существуют лишь в восприятии смертных. Каждый новый внешний вид и природа планеты, кажется, нарушают основные законы вселенной. Гравитация здесь скорее предположение, нежели факт, а свет может менять направление – всё зависит от капризов Тёмных богов и варп-штормов, которые составляют Вопящий вихрь.

Некоторые навигаторы считают, что из-за близости к центру Вихря, путешествие в Горнило – это не только физическое передвижение, но и изменение сознания. Возможно, что все перемены в облике планеты связаны с сопоставимыми изменениями в сознании присутствующих там существ. Как бы то ни было, во внешнем виде и существенной природе Горнила существуют заметные различия, связанные с тем, какая Губительная сила сейчас господствует на планете. Легенды говорят о разных изменениях, но сходятся в общих чертах. Это, скорее всего, самые лучшие критерии, которым может соответствовать столь мифическое место, как Горнило.

Для тех, кто идёт по пути Кхорна, наибольший интерес представляет время его правления. Тогда Горнило захватывают войны и кровопролитие. Реки, наполненные болезнями или знаниями, заполняются сгустками дымящейся крови. Бордель превращается в арену, а лабиринт – заполняется гончими. Повсюду рождаются демоны, служащие Властелену гнева. Неясно, что происходит с демонами, которые были там до изменения, и так же неясно, как другие существа оказываются на этой планете. Что-то в Горниле заставляет его жителей, независимо от их происхождения, безжалостно карать всех, кто ступил на поверхность. Хотя это особенно верно для смертных, мир также может служить в качестве «испытательного полигона» для демонов, в том числе тех, которые, как можно предположить, достигли некоторого могущества.

Во время царствования Кхорна наказания и испытания, коим подвергают в Горниле, сосредотачиваются на физическом насилии. Суть конфликтов существенно разнится, но чаще всего испытуемый и палач имеют равные возможности жестоко наказать друг друга. Обычные пытки встречаются редко – в них нет доблести. Это всегда конфликт и расправа, которых требует Кровавый бог, и боль должна приходить из боя. Иногда разгораются сражения, в которых десятков воинов бьются друг с другом, и победителем становится последний выживший. Также караемый может столкнуться с бесконечными демоническими легионами, становящимися всё сильнее с каждой волной.

В конечном счете в Горниле испытывают преданность любых существ, которые оказались здесь – и демонов, и еретиков. Те, кто способен выжить в этом аду, удостаиваются благосклонности своих тёмных господ. Те, кто неспособен справиться этим местом оказываются недостойными новых даров от Губительных сил и теряют себя в вечных мучениях.

СИЛЫ ГОРНИЛА

Мало кто из смертных достаточно смел и глуп, чтобы утверждать, будто сбежал из Горнила. В сказках, которые рассказывают такие выжившие, нет почти ничего общего, особенно если речь идёт о периодах, когда на планете властвовали разные Тёмные боги. Безумные историки и мнимые философы попытались обобщить эти сказки и связать их в последовательную историю. Единое мнение гласит, что когда другой Губитель захватывает Горнило, его правление вызывает философские и психические изменения в жителях планеты. Все, кто осмеливается остановиться в Горниле, когда происходят перемены, преобразуются и принимают эти новые верования со всей полнотой своей сущности. Из-за воздействия Варпа эти психические изменения отражаются и телесными преобразованиями. Таким образом, это место и его обитатели постоянно меняются.

Где начинается восхождение очередного Тёмного бога к власти над Горнилом – предмет главного спора между различными легендами. Многие схоласты Вихря считают, что изменения происходят, когда определённая группа достигает какой-то цели, но какими могут быть эти цели – остаётся предметом жестких споров по сей день. Члены Расплавленного культа, мелкая шайка тёмных адептов, изгнанная с Выработок, утверждают, что существуют особые предопределённые случаи, связанные с триумфами различных групп и банд в Горниле. Возможно, перемены вызывают несколько повторяющихся явлений, особенно связанных с циклами Вопящего вихря. По мере того, как различные элементы шторма достигают различных точек Вихря, разные группы демонов испытывают разные последствия. Также возможно, что Горнило меняется под воздействием убеждений тех душ, что попали в него или погибли в его пределах. Возможно, именно поэтому демоны Горнила сосредоточены на упрочнении и очищении верований и убеждений всех, кто попадает сюда через боль.

Мало кто будет утверждать, что понимает Горнило – особенно это касается тех, кто пришёл туда сам. Вельклирские колдуны с К'сала продают сложные схемы, якобы способные предсказать, что случится с планетой в ближайшее время; многие из них были найдены обескровленными или, что еще хуже, смогли воочию увидеть предмет своих рассуждений. Большинство верит в то, что только истинно безумные могут понять, что происходит с Горнилом, ибо ни один здравомыслящий смертный не может постигнуть разум Губительных сил.

Даже внутри различных демонических воинств нет чётких механизмов определения вождя. На Горниле одновременно действуют десятки великих демонов и князей, каждый из которых по-своему борется за власть в этом бурлящем мире. Одни стремятся привлечь на свою сторону младших демонов обещаниями защиты или суля награду, другие – угрозой уничтожения или изгнания. Возможно, в этом кроется уникальность Горнила. Одновременно здесь может господствовать только одна сила, но её правление всегда длится очень недолго (хотя для других это могу быть эоны болезненных мучений), а потом власть забирает другая. Кхорну это нравится – впрочем, Кровавому богу угодны все подобные конфликты.

КРОВОЖАД

Великие демоны Кхорна – должно быть, самые могучие из зримых воплощений войны в галактике и, может быть, за её пределами. Каждый кровожад олицетворяет жестокость. Эти великие демоны – аватары Кровавого бога, что сполна показываетего жажду битвы, ярости и крови. Всё в облике этих гигантов посвящено исключительно построению симфонии разрушения во имя Владыке гнева.

Поскольку каждый кровожад имеет свои особенности, их описания также отличаются друг от друга. Большинство – великаны, ростом вдвое превосходящие «Лэнд Рейдер». Хотя кровожады человекоподобны, многие из них сутулятся, так что их истинный рост может быть ещё больше. За спинами великих демонов раскидываются широкие перепончатые крылья, украшенные черепами и цепями; их ноги заканчиваются раздвоенными копытами, а лица нередко похожи на собачьи морды. Их плоть — глубоко красного цвета запекшейся крови, усеянная железными шипами. Предания говорят об исполинском топоре, что кровожады держат в одной руке, и длинном хлысте в другой. Само их присутствие – посягательство на реальность; каждый их шаг заставляет землю кровоточить, а каждый тяжёлый выдох рыжеватого удушающего дыма оставляет ужасные следы в окружающем воздухе.

Кровожад (Босс)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
99	40	21 75	18 65	50	48	60	75	25	50

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 195
Броня: железная шкура (всё по 13)
Общий БВ: 18
Умения: Бдительность (Вос), Командование (Общ) +20, Уклонение (Лов), Запретное знание (Демоны, Варп) (Инт), Запугивание (СВ) +20, Языкознание (Все известные языки) (Инт), Парирование (ББ) +20
Таланты: Амбидекстрия, Яростный натиск, Мастер рукопашной, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Неистовство, Неистовый натиск, Громовой удар, Обостренные чувства (Все), На крыльях гнева, Запредельная скорость, Сопротивляемость (Психосилы), Могучий разум, Быстрая атака, Ураганный натиск, Парное оружие (ББ).
Особенности: Кровь Кровавому богу *, Свирепый натиск, Демон (+6), Страх (4), Демоническое присутствие **, Ночное зрение, Летун (10), Потустороннее, Размер (Огромный), Порождение кошмаров, Сверхъестественная Сила (+14), Сверхъестественная Выносливость (+6), Прикосновение Судьбы (3), Варп-нестабильность, Оружие Варпа.
Оружие: топор Кхорна (холодное; 3к10+25 Р; ББ 10; Разящее [2], Опустошительное [3], Бритвенной остроты, Несбалансированное), хлыст Кхорна (холодное; 10 м.; 1к10+25 Р; ББ 8; Обездвиживающее [3], Разрывающее).
***Кровь Кровавому богу**: существа Кхорна не страдают от крови – все критические эффекты, связанные с кровью (например, проверка Ловкости, чтобы не упасть), неприменимы к созданиям Кхорна.
****Демоническое присутствие**: все враги в пределах 25 метров от кровожада получают штраф -20 к проверке Силы воли.
Посланец Трона черепов: если мастер не укажет иного, кровожада всегда сопровождают 1к10 младших демонов Кхорна – например, кровопускателей (см. стр. 355 «**Основной книги правил Black Crusade**»). Все демоны Кхорна, которые могут видеть кровожада, получают талант Мастер клинков и особенность Свирепый натиск, если у них еще нет таковых.
Верховный воин: совершения Атаку всеми силами, кровожад может заявить одну атаку в ближнем бою, от которой нельзя Уклониться и которую нельзя Парировать. Такую атаку можно совершать несколько раз за бой, но их общее количество не должно превышать бонус Интеллекта кровожада (обычно 4).

БРАТОУБИЙЦА, ГЛАШАТАЙ КХОРНА

Кровопускатели – самые многочисленные демоны, служащие Кхорну. Это вовсе не значит, что они слабы. Такие существа – чистое проявление Бога гнева и одни из самых свирепых воинов в галактике. С каждым взмахом своих адских клинков они распространяют кровопролитие и опустошение во имя своего тёмного хозяина.

Некоторые кровопускатели выказывают исключительный талант к разрушению, заслуживают признание Властелина крови, и становятся его глашатаями. Эти демоны играют командуют своими сородичами. Хотя обычно они уступают могуществом великим демонам, их по праву считают грозными противниками, с которыми стоит считаться.

Братоубийца – один из самых могучих глашатаев, действующих на Горниле. Как правило, если рядом нет настоящей войны, кровопускатели вымещают свой гнев на любых противниках, что им попадутся, кем бы они не были. Это может быть частью их бесконечной подготовки к войне, а также отбраковывать самых слабых. Братоубийца презирает такие обычаи и внимательно следит за дисциплиной своих последователей. Он бесконечно ищет противников, которые служат другим Губительным силам, что даёт его последователям возможность постоянно вымещать свой гнев, ослабляя положение других Губительных сил на Горниле. Также Братоубийца намеренно сгоняет легионы смертных душ на зарождающиеся поля сражений, где они могут разделить радость боя своими мучительными ранами.

Некоторые считают, что Братоубийца получает милости от Владыки гнева за каждый череп демона, который он преподносит своему хозяину. Другие следят за его восхождением со смешанными чувствами, зная, что среди его жертв немало слуг других Тёмных богов.

Братоубийца (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
55	12	8 45	8 45	42	35	35	39	17	--

Скорость передвижения: 5/10/15/30
Количество ран: 25
Броня: нет
Общий БВ: 8
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов) +10, Запретное знание (Демонология) (Инт) +10, Запугивание (СВ) +20, Парирование (ББ) +20, Выживание (Вос).
Таланты: Боевая ярость, Яростный натиск, Мастер клинков, Мастер рукопашной, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Неистовство, Неистовый натиск, Молниеносные рефлексы, Быстрая атака.
Особенности: Кровь Кровавому богу *, Демон (+4), Демоническое присутствие **, Страх (2), Потустороннее, Размер (Крупный), Сверхъестественная сила (+4), Варп-нестабильность.
Оружие: адский клинок (холодное; 1к10+16 Р; ББ 10; Сбалансированное, Силовое поле, оружие получает +2 к урону за каждого врага убитого в текущем столкновении)
*** Кровь Кровавому богу:** существа Кхорна не страдают от крови – все критические эффекты, связанные с кровью (например, проверка Ловкости, чтобы не упасть), неприменимы к созданиям Кхорна.
**** Демоническое присутствие**: все враги в пределах 10 метров от Братоубийцы получают штраф -10 к проверке Силы воли.
Демоноубийца: Когда Братоубийца нападает на любого персонажа, связанного с другим божеством, кроме Кхорна, его адский клинок приобретает свойство Разрывающее. Если это демон, оружие также приобретает свойство Разящее (3).

Кровавый коготь Терзатель

Горнило – благодатное поле брани для тех демонов, которые стремятся снискать новые милости от Бога гнева. Терзатель за свои подвиги в Горниле уже удостоился апофеоза и стал бессмертным князем демонов – этот успех лишь усилил его жажду убивать и собирать черепа для своего покровителя.

Легенда гласит, что этот князь демонов когда-то был космодесантником Хаоса, который выследил более сотни верных астартес и их убил в поединках, вымостив себе путь к величих телами обеглавленных космодесантников. Он преподнёс последний череп Кхорну, и Кровавый бог обратил Терзателя в князя демонов, даровав ему новый облик в знак признания его мастерства в охоте. Теперь Кровавый коготь напоминает двуногую гончую Кхорна, и ведёт свору этих демонов на бесконечной охоте, в которой выслеживает и убивает космодесантников – как верных Императору, так и слуг Губительных сил, ибо Кхорна не волнует, откуда будут появляться черепа, если они взяты с боем и окроплены кровью.

Кровавый коготь (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
78	59	10 54	14 61	65	49	82	60	41	83

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 120
Броня: плотная чешуя (всё по 7)
Общий БВ: 14
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос) +10, Командование (Общ) +10, Уклонение (Лов), Запретное знание (Демонология) (Инт) +10, Запугивание (СВ) +20, Парирование (ББ), Выживание (Вос).
Таланты: Яростный натиск, Ритуал презрения Кровавого бога, Мастер рукопашной, Боевое чутье, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Пугающий голос, Неистовство, Неистовый натиск, Громовой удар, Неотразимый удар, Молниеносные рефлексы, Свинцовый дождь, Уличный боец, Быстрая атака.
Особенности: Кровь Кровавому богу*, Демон (+4), Демоническое присутствие**, Смертоносное природное оружие, Страх (3), Потустороннее, Размер (Большой), Сверхъестественная сила (+5), Сверхъестественная Выносливость (+4), Варп-нестабильность.
Оружие: когтми (холодное; 1к10+13 Р; ББ 0; Разрывающее), топор Кхорна (холодное; 3к10+13 Р; ББ 10; Сбалансированное, Разящее [2], Опустошительное [3], Бритвенной остроты)
***Кровь Кровавому богу:** существа Кхорна не страдают от крови – все критические эффекты, связанные с кровью (например, проверка Ловкости, чтобы не упасть), неприменимы к созданиям Кхорна.
****Демоническое присутствие:** все враги в пределах 15 метров от Кровавого когтя получают штраф -10 к проверкам Силы воли.
Чутье на геноссемя: Кровавого когтя всегда сопровождает 2к5 гончих (см. стр. 94). Они способны чуять космодесантников и получают бонус +20 на любые проверки, предпринятые для того, чтобы учуять или выследить астартес.

ГОНЧАЯ КХОРНА

Гончие – огромные волкоподобные демоны, которые охотятся и уничтожают врагов Кровавого бога. Их часто выпускают в тварный мир в погоню за теми, кто заслужил гнев Кхорна; каждый пёс – неумолимый преследователь, способный гнать свою жертву на огромном расстоянии. Когда гончие приближаются к добыче, их нарастающий вой часто сводит несчастного с ума, прежде чем бритвенной остроты зубы вонзятся в плоть.

Гончие Кхорна зачастую превосходят своих жертвой силой и наделены страшными клыками и когтями. Крупных или хорошо вооруженных врагов (например, бронированные машины) псы окружают и бросаются с разных сторон, изводя добычу до тех пор, пока та не падёт от истощения или не будет отключена и не сможет двигаться. Как только враг падёт, гончие всей сворой бросаются на него, стремясь убить. Обычно псы Кхорна охотятся стаями, и только самые хорошо вооруженные и дисциплинированные группы врагов могут надеяться пережить их нападение.

Гончая Кхорна (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
49	--	8 45	8 40	30	15	60	40	10	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 15
Броня: плотная шкура (всё по 4)
Общий БВ: 8
Умения: Бдительность (Восп), Уклонение (Лв), Выживание (Восп).
Таланты: Яростный натиск, Сокрушительный удар, Плечом к плечу, Неистовство, Неистовый натиск, Трудная мишень, Обостренные чувства (Все).
Особенности: Зверь, Кровь Кровавому богу*, Ошейник Кхорна, Демон (+4), Демоническое присутствие**, Ночное зрение, Смертоносное природное оружие, Страх (2), Потустороннее, Природная броня (4), Четвероногое, Размер (Крупный), Сверхъестественные чувства (30 м), Сверхъестественная сила (+4), Варп-нестабильность.
Оружие: зубы и когти (холодное; 1к10+12 Р; ББ 2; Бритвенной остроты, Разрывающее)
Снаряжение: ошейник Кхорна
***Кровь Кровавому богу**: существа Кхорна не страдают от крови – все критические эффекты, связанные с кровью (например, проверка Ловкости, чтобы не упасть) неприменимы к созданиям Кхорна.
****Демоническое присутствие**: все враги в пределах 10 метров от гончей Кхорна получают штраф -10 к проверке Силы Воли.

КРЫЛЬЯ РЕЗНИ, ЯРОСТЬ НЕБЕС

Младшие демоны Горнила постоянно юркают из тени в тень, держась подальше от неба. Безумцы рассказывают легенду о князе демонов, вознамерившимся овладеть небесами. Его зовут Крылья резни, и он прославился тем, что безжалостно убивал всех, кто связан с землей. Стремительно пикируя, он разил врагов и спускался на землю лишь для того, чтобы собрать черепа для Повелителя крови.

Древние сказки говорят о том, что этот демон когда-то был смертным, одержимым идеей полёта. Он боготворил хищников неба и размышлял об их способности охотиться на тех, кто привязан к земле. На протяжении всей своей смертной жизни этот безумный воин учился летать с помощью механизмов и убивать врагов во имя Кхорна. Только после того, как он запугал целую цивилизацию настолько, что никто никогда не осмеливался выходить под открытое небо, страшась его гнева, Хозяин черепов возвысил его.

В некоторых кругах считается, что Крылья резни – не более чем легенда. Однако, когда находится труп или кто-то пропадает, часто обвиняют Ярость небес. Говорят, что распахнутыми крыльями он может укрыть танковый взвод, а его боевой топор поистине огромен. Крылья резни часто описывают как красное пятно, которое оставляет после себя лишь смерть.

Крылья резни (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
79	55	12 62	11 60	12 88	54	58	60	47	93

Скорость передвижения: 14/28/42/84
Количество ран: 101
Броня: расплавленный доспех (всё по 8)
Общий БВ: 11
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Командование (Общ), Уклонение (Лов) +20, Запугивание (СВ) +10, Парирование (ББ), Выживание (Вос).
Таланты: Боевая ярость, Яростный натиск, Ритуал презрения Кровавого бога, Мастер рукопашной, Боевое чутье, Калечащий удар, Пугающий голос, Неистовство, Неистовый натиск, Трудная мишень, Неотразимый удар, Молниеносные рефлексы, Запредельная скорость, Шаг в сторону, Уличный боец, Быстрая атака, Вихрь смерти.
Особенности: Кровь Кровавому богу*, Демон (+3), Демоническое присутствие**, Смертоносное природное оружие, Страх (3), Полет (15), Потустороннее, Размер (Большой), Сверхъестественная ловкость (+4), Сверхъестественная сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+2), Варп-нестабильность.
Оружие: когти (холодное; 1к10+12 Р; ББ 0; Разрывающее), топор Кхорна (холодное; 3к10+12 Р; ББ 10; Разящее [2], Опустошительное [3], Бритвенной остроты, Несбалансированное).
*** Кровь Кровавому богу**: существа Кхорна не страдают от крови – все критические эффекты, связанные с кровью (например, проверка Ловкости, чтобы не упасть), неприменимы к созданиям Кхорна.
****Демоническое присутствие**: все враги в пределах 15 метров от Крыльев резни получают штраф -10 к проверкам Силы воли.

ФУРИЯ

«Вы видели, что скрывается под этими мёртвыми водами. Что бы ни породило их в центре этого мира, оно, безусловно, ненавидит всё живое «

– Джарин Колп, выживший пустоход с разбившегося корабля «Бесконечная месть»

Адские небеса Фурии бездумно созерцают идеальный шар тёмной воды, плавающий в водовороте безумия Вопящего вихря. Неизвестно, насколько глубоки океаны Фурии; за прошедшие столетия ни одна из множества попыток достичь дна не достигла успеха. Из-за этого большинство фурийцев верят, что у Мирового океана просто нет дна. В часто повторяющихся рассказах даже говорится о том, что пустотный корабль однажды потерпел крушение и затонул, но неповреждённый спасательный маяк продолжал работать, неостановимо погружаясь в безграничные глубины долгие годы, прежде чем наконец стал слишком слаб, чтобы его обнаружили. Окончательные данные показали, что судно спустилось на глубину, которая превышает диаметр планеты, но с другой стороны оно так и не появилось.

Небо над головой уныло, его вечный облачный покров навсегда закрыл звёзды. Известно, что необъятная пустота вызывет безумие, рождённое чувством собственной неизбывной бесполезности и ничтожности. Воды здесь недвижимы, а погода неизменна. Редкие течения не могут изменить облик океана. Воздух на Фурии всегда горячий, душный, влажный, гнетущий, преисполненный отчаяния. В нём чувствуется смутный оттенок неясного биологического испарения, что цепляется за горло, как за безответное обвинение. Стоячий воздух, равно как и местные обитатели, вызывает ощущение безмолвия и летаргии, которое преуменьшается только насилием, едва сдерживаемым под водой.

Под поверхностью огромного океана постоянно сталкиваются природные силы, никогда не нарушающие внешнее спокойствие океана. Подводные течения способны за считанные минуты снести плавающие деревни на целые мили, при том, что поверхность океана едва взволнуется. Изредка колоссальные разрывы утягивают в коварные воды целые флотилии; там истинные владыки Фурии раздирают опустошенные судна в считанные секунды, позволяя разрушенным обломкам молча тонуть в бесконечной темноте.

КРОВЬ В ВОДЕ

Коренные жители Фурии бродят в чернильной темноте, подобно мстительным духам, что превращают всю планету в зону неослабевающей опасности и риска. Падение в воду без защиты означает ужасную, жестокую смерть по капризной милости любого дикого существа, коими кишат местные воды. Одни из самых явных хищников Мирового океана – саблезубые акулы. Это длинные, гибкие существа с бледно-синими телами длиннее танка и массивными, мощными челюстями, украшенными мечевидными зубами. Стаи прыгающих кинжальных рыб быстро приканчивают любого, кому не повезло упасть в воду. Они способны недолго парить в воздухе и могут выскочить из неподвижной воды и лишить небольшой корабль экипажа за один скользящий пролёт. Километры водорослевых медуз таятся в маслянистых участках по всей поверхности воды, словно выброшенные кишки в лужах густой крови. Водоросли мгновенно парализуют любое существо, которое к ним притронется, лишая его всех двигательных функций, но сохраняя при этом сознание и способность чувствовать боль. Затем крошечные паразиты и другие существа, живущие в водорослях, медленно пожирают злополучную добычу.

Однако бесспорными владыками Фурии, несомненно, остаются левиафаны – огромные горы испорченной варп-плоти. Их длинные, аморфные тела перевиты канатами мышц, усеяны щупальцами, способными обвить целую деревню, а массивный аспидно-чёрный клюв столь крепок, что может пробить корпус космического корабля. Левиафаны нечасто встречаются на поверхности, но ужасающий прилив красноватой воды, известный как Багровый поток, часто предвещает их приближение. Никто не знает, что является причиной этого явления, хотя многие полагают, что это – ужасное свидетельство колоссальной схватки левиафанов глубоко в океане. Багровый поток – предвестник смерти и отчаяния для жителей поверхности, так как красноватая вода сводит с ума местную живность, вызывая кровожадный, бешеный и неутолимый голод. А потом из вод всплывёт ужасный левиафан – истинный владыка Фурии.

На Фурии нет ни одного клочка сухой земли, поэтому жители, называющие планету домом, нечестивая раса людей, именуемая «островитянами», вынуждена бороться за пугающе скудные ресурсы. В отсутствие пресной воды или частых осадков жители живут своим уловом, а также

собирают и выпивают кровь, что стала для них единственным способом утолить бесконечную жажду. Островитяне живут на больших плавучих лоскутных городках, построенных из разрушающихся остовов звездолётов, которые давно прибыли на Фурию. Эти люди – вырождающийся сброд, чья печальная жизнь пронизана ужасом, что они испытывают всякий раз, когда обитатели Мирового океана появляются, чтобы сожрать их.

Плавучие города островитян кочуют по всей планете по воле течений. Эти маленькие колонии сколочены из множества разрушенных звездолётов, которые иногда всплывают на поверхность. У большинства лоскутных городов есть высокая внешняя стена из бронированных плит, окружающая внутренние жилые помещения, шаткие мастерские и голые рыночные площади, соединённые головокружительной паутиной мостков и порталов, подвешенных над открытыми лагунами внутренних отделений. Самые могучие и влиятельные плавучие города обладают небольшим количеством современного оружия, тогда как у большинство других есть лишь древнее и едва обслуживаемое. Хотя вооружение городам нужно, чтобы защитить себя от левиафанов глубин, иногда общины вынуждены сражаться друг с другом за ресурсы.

ЖАЖДА ВЫЖИТЬ

Всё богатство жителей составлет добыча, всплывшая из глубин Фурии, так что попадись кому-то хороший улов, схватки не избежать. Как правило, островитяне сражаются самым простым оружием – обычно сделанным из металлических «костей» разрушенных космических машин. Как правило, эти сражения – кровавая мясорубка с неисчислимыми потерями, которых потом съедят обитатели океана. Редко раздающийся кашель ржавого цепного меча или лай автогана неизменно означает присутствие известного вождя или воеводы.

Парусные суда, что строят из добытых кусков звездолётов, обеспечивают основную часть перевозок на Фурии. Там часто можно увидеть корабль с корпусом из гладкой обшивки катера или челнока, мачтами из опорных стоек или антенн больших судов, в в движение его приводит закреплённая на реях сияющая ткань гравишютов или солнечных парусов. Немногочисленные крупные моторные суда жгут скудные остатки топлива, что собирают из разрушенных кораблей, чей тёмный, размазанный след видим на мили во всех направлениях. Впрочем, даже у таких судов есть мачты и паруса, ибо горючее рано или поздно иссякнет. У самых могущественных мужчин и женщин Фурии вполне обычно найти небольшие личные «плавсредства», сколоченные из обломков обычных и реактивных мотоциклов, найденных в сырых хранилищах разрушенных грузовозов. Эти суда дают вожакам общин и рейдерским флотам большую личную подвижность в бою, а также возможность сбежать, если сражение будет проиграно.

На Фурии очень мало ресурсов, так что сражения здесь не редкость. Впрочем, большинство общин предпочитают не драться, а воровать. Жизнь на Фурии так жестока, верность здесь встречается только внутри семей, и то не всегда. Мужчина или женщина, бросающие свою семью во время нужды и забирающие с собой всё, что могло помочь ей выжить – обычное дело. Неправедная трусость кажется естественнной чертой большинства обитателей Вихря, но на самом деле это лишь доктрина выживания наиболее приспособленных в её самом жестоком виде. Жизнь на Фурии полна насилия, ибо вокруг голодные хищники, а все возможные союзники готовы сбросить тебя в воду за пару патронов или кусок хлеба. Это короткая и отчаянная жизнь, отмеченная мгновениями самого чудовищного ужаса и жестокости.

Когда на поверхность Мирового океана всплывает звездолёт или другая добыча, между общинами разгораются массовые сражения. Откуда эти обломки берутся – настоящая тайна Фурии, которую подпитывает существование левиафанов. Явное прикосновение Варпа вместе с горящим злобой умом, который сложно в них заподозрить на первый взгляд, заставляет многих предположить, что левиафаны способны путешествовать через Варп, где находят добычу и тащат на Фурию, чтобы пировать.

Одни легенды рассказывают о бурных сингулярностях в звёздном пространстве, обширных вихрях небытия, затягивающих невезучие корабли. Эти суда попадают в сингулярность и как-то переносятся в ядро Фурии, откуда их с большой жестокостью выбрасывает в Мировой океан. Другие говорят о таинственных путях через промежутки реальности, которые связывают далекие варп-штормы с планетарным ядром, где жертвы бурь остаются дрейфующими, разбитыми и пустыми. На этих разрушенных кораблях почти всегда есть выжившие, всплывающие вместе с разбитым кораблем на милость Мирового океана и его созданий. Это далеко не всегда люди – нет ничего удивительного в злобном ксенохищнике, орочьем воеводе или крууте-формирователе, плывущем по океану только для того, чтобы отомстить островитянам, и гибнущем от рук объединившихся туземцев.

Так или иначе, узнать, что таится в центре Фурии, невозможнно. В сокрушающем давлении и водоворотах темноты, намного ниже спокойной поверхности, некие силы, власти или явления собирают печальных и потерянных со всех концов галактики и перемещают их разрушенные, опустошённые корпуса, что всплывают из чернильной темноты. Но что вызывает это, или с какой целью (если она есть) – окутано непроницаемым мраком и находится под охраной одних из самых злобных порождений Вопящего вихря.

ОСТРОВИТЯНЕ

Независимо от того, живут ли они в неустойчивых лачугах плавучего города или в отчаянном экипаже рейдерского флота, изгои Фурии – это преследуемые и несчастные существа. Несмотря на отсутствие явных мутаций, они отличаются от обычных людей сутулыми спинами и равнодушным взглядом. Суровость жизни, постоянный страх перед хищниками, а также непреодолимая нужда и культура, лишённая понятий верности и альтруизма, гарантируют, что даже легчайшая искорка независимости и инициативы потухнет почти в каждом из этих безрадостных существ задолго до того, как они достигнут совершеннолетия. Тем не менее, будучи загнаны в угол, островитяне сражаются как дикие звери и борются до последнего вздоха.

Внутри общин островитян существует стойкий миф о том, что однажды появится вождь, способный избавить их от страданий, или укротить мир, превратив его в рай для людей; легенды никогда не сходятся в деталях, но народ Фурии это

не заботит. Об этом легендарном герое и его целях неизвестно почти ничего, но подавляющее большинство фурийцев верит, даже если они отказываются признать это кому-либо, кроме себя. Не раз и не два бесчестные отступники с иных планет или военные командиры использовали этот миф, чтобы подчинять города и флотилии. Зачастую они ищут конкретный остов или иную добычу, что может появится на поверхности Мирового океана, или охотятся на неуловимых левиафанов – а это пугающая затея, даже с целым флотом и населенем всей деревни под рукой.

Островитянин (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
38	25	32	31	33	33	38	32	31	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 9
Броня: трофейная броня (всё по 4)
Общий БВ: 3
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Допрос (СВ), Управление (Наземная техника) (Лов) +20, Безопасность (Инт) +10, Выживание (Вос) +20.
Таланты: Ледяное сердце, Неистовство, Быстрая атака, Кулачный боец.
Оружие: потрепанный автоган (лёгкое; 100 м.; О/3/10; 1к10+3 У; ББ 0; Маг 30; Пер Полн; Ненадежное, Восстановленное) или различное Ненадежное лёгкое оружие, цепной меч островитянина (холодное; 1к10+5 Р; ББ 2; Разрывающее, Восстановленное) или импровизированное холодное оружие островитян (холодное, 1к10+4; ББ 0; Несбалансированное), нож (Холодное/Метательное; 1к5 Р; ББ 0).

Деревни могут иметь следующее восстановленное оборонительное оружие, в основном, установленное на внешних стенах: лазпушка (Тяжелое; 300 м.; О/–/–; 5к10+10 Э; ББ 10; Маг 5; Пер 2 Полных; Ненадежное), автопушка (Тяжелое; 300 м.; О/3/–; 3к10+8 У; ББ 6; Маг 20; Пер 2 Полных; Ненадежное), тяжёлый стаббер (Тяжелое; 100 м.; -/-/10; 1к10+5 У; ББ 3; Маг 75; Пер 2 Полных; Ненадежное), гарпунная пушка (Тяжелое; 40 м.; О/–/–; 2к10+2 Р; ББ 0; Маг 1; Пер 4 Полных; Калечащее [5], Примитивное [9], Обездвиживающее [1]).
Снаряжение: порванная и залатанная одежда, самодельные инструменты, ценный медный фетиш, рыбьи зубы.
Привычка к Фурии: некоторые островитяне плавали слишком долго и далеко в бесконечных морях Фурии, и воды, казалось бы, приветствуют их жизнь в Мировом океане. Они обладают особенностью Амфибия; ходит много слухов об особенных обитателях, отмеченных величием, которые не только могут дышать под водой, но и на которых местная живность не решается нападать.

Примечание для мастера: исключительно влиятельные или успешные изгои также могут обладать собственным фурианским глиссером, что позволяет им странствовать по океану в одиночку – учитывая, что водится в местных водах, это немало говорит об их отваге. Правила глиссеров *см. на стр. 51.*

ЛЕВИАФАНЫ

Эти колоссальные морские чудовища – искалеченные существа, которые могут существовать только в мире, благословенном Тёмными богами. Большинство считает, что левиафаны – наполовину демоны, часть нечестивой коллекции порожденных Варпом тварей, что держат в ужасе огромные участки Мирового океана. Независимо от того, порабощены ли они демонами Варпа, мутировали из-за столкновения с Эмпиреями, или созданы тёмной магией, это бесспорные властители своей планеты, и нет ничего, что они не могут уничтожить.

Невероятно жестокие и свирепые левиафаны выглядят как выходцы из кошмаров, отвратительные химеры, соединившие в себе мерзкую склизкую тушу гигантского кальмара Древней Терры с первозданной дикостью огромного хищника глубин, величие древнего первородного ящера и бесчеловечный ум тёмного бога из забытого прошлого человечества. Толстые, извивающиеся щупальца тянутся во всех направлениях, и каждое способно охватить крупнейшее судно, плывущее по Мировому океану. Зазубренные клыки, покрывающие нижнюю сторону мускулистых конечностей, могут захватывать и прожевывать даже самую толстую броню. Зубы, что украшают левиафановы щупальца, можно, приложив умение и потратив время, превратить в великолепные лезвия для цепного оружия любой модели. Отступники со всего Вихря прибывают на Фурию именно для этого.

Кажется, что левиафаны не придерживаются конкретной территории и свободно бродят по всей планете без чётко определенного плана. Тем не менее, они в состоянии почуять лоскутный город за несколько сотен миль и отслеживать его

днями, а потом напасть со свирепостью, которая говорит о какой-то глубокой и неизменной ненависти. Только у городов, обеспечивших себя древним стрелковым оружием, есть малая надежда пережить внимание левиафана, и жестокая, насильственная смерть ждет любого жителя, который не смог убежать. Важное умение, которое успешно развивают в себе островитяне, состоит в том, чтобы понять, как скоро после нападения другое поселение совершит налёт на разрушенный город, и попробовать спасти что-нибудь полезное из обломков своего дома, не привлекая внимания бешеного существа.

Изредка левиафаны нападают друг на друга – особенно во время Сезонов крови. Причина этих боёв насмерть неизвестна, но левиафаны сражаются со злобным упорством, уничтожая всё на несколькьо миль окрест. Победитель никогда не съедает останки своей жертвы, но торжественно ревёт, прежде чем снова погрузиться в тихие воды Мирового океана. Огромная туша, оставленная позади, становится маяком для любого лоскутного города. Островитяне попытаются захватить её себе, но за такую гору мяса у них будет масса соперников в лице местной фауны. Сухожилия левиафана подобны железным тросам, и кости будто отлиты из стали, но всё это богатство уйдёт под воду, когда с туши срежут достаточно мяса.

Левиафан (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	--	12 64	13 72	52	51	56	38	--	45

Скорость передвижения: 11/22/33/66
Количество ран: 500
Броня: природная броня (всё по 14)
Общий БВ: 13
Умения: Бдительность (Инт), Выживание (Вос) +20.
Таланты: Яростный натиск, Бесстрашный, Неистовый натиск, Спринт.
Особенности: Амфибия, Ночное зрение, Смертельное природное оружие (щупальца с клыками и зияющая пасть), Страх (4), Потустороннее, Многорукое (10), Размер (Титанический), Сверхъестественная сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+6), Порождение кошмаров.
Оружие: клыкастые щупальца (холодное; 2к10+12 Р; ББ 5; Разящее [2], Калечащее [2], Бритвенной остроты, Обездвиживающее [2], Токсичное [2]), зияющая пасть (холодное; 4к10+12 Р; ББ 8; Разящее [8], Калечащее [8], Бритвенной остроты, Отравленное [2]).
Владыка глубин: левиафаны – воистину титанические существа, и поэтому большинство еретиков просто не могут сражаться с таким существом в рукопашной. Как правило, существо даже полностью не всплывает, сражаясь только своими клыкастыми щупальцами, которые могут атаковать на расстоянии до двадцати метров друг от друга. Поскольку большая часть левиафна остаётся под водой, в таком бою количество его ран не падает ниже 300, если только тело не будет каким-то образом атаковано (возможно, с помощью психических сил или взрывчатки, подорванной ниже поверхности воды). Как водное существо, левиафаны получают удвоенный урон от зажигательного и мельта-оружия, но, будучи полностью погружены под воду, получают особенность Регенерация (10). Если левиафан столкнётся с оружием, у которого есть шанс повредить его, он просто погружается и ищет более лёгкую добычу. Если существо полно решимости, то ничто не может спасти всех несчастных на бушующей поверхности Фурии.
Волна плоти: столкнувшись с особенно упорным врагом, левиафан часто отступает, а затем вступает в атаку с самой высокой скоростью Движения. Цель, которая должна иметь хотя бы Размер (Большой), получает следующий удар: холодное; 10к10+24 У; ББ 15; Оглушающее (5). В следующем раунде левиафан атакует как обычно.

КЁРС

«Если не считать настоящих войн, арены Кёрса – лучшее развлечение, которое можно найти в Вихре»

– Камото Лакс, лорд-рабовладелец «Вороньего потока»

Под эгидой человечества в Тёмную эру технологий выросли тысячи миров, наполненных великолепием и чудесами. Проклятие технологического прогресса позволило Человеку распространить свою власть на всю галактику, но лишило важнейших духовных связей. Большинство этих планет было уничтожено с наступлением Старой ночи и нисхождением пришедших с ней тьмы и ужаса. Эти планеты пали жертвами тех сил, что люди даже не начали понимать, увлёкшись развитием технологий.

Планета Серенис была именно таким раем. Это был плодородный мир, знавший долгий мир, где техническое мастерство человечества и его вечные поиски красоты и симметрии объединились и создали идеальный мир, где технологии, природа и человечество пребывало в гармоничном сочетании. Под руководством добросердечного правительства цивилизация достигла новых высот и неслыханных прежде свершений. Войн больше не было – только спорт. Люди больше не сражались друг против друга и не давали волю беспорядочному насилию в отношении своего мира. Чемпионы боролись за честь и славу для своих регионов на обширных аренах с миллионами зрителей. Просвещение обуздало насилие, ограничило и регламентировало его.

Башни из слоновой кости и роскошные дворцы тянулись к небесам столь голубого цвета, что не поддаётся описанию. Поколения правителей, учителей и первопроходцев были увековечены в изящных мраморных статуях, чьи мужественные глаза безмятежно смотрели на бурный мир, двигающийся к светлому и обнадеживающему завтрашнему дню. Эти люди провели планету через века мира и изобилия и достигли беспрецедентных успехов в механическом и биологическом искусстве. Во времена Раскола Серенис был примером надежды и обещаний Человечества, глупо положенного на алтарь технологии.

РАСКОЛ

Тёмная эра технологий закончилась чудовищной вспышкой насилия и кровопролития, которого никогда ранее не видели человеческие глаза. Звёздные империи были разрушены, целые системы исчезли, когда Варп вскипел, разделив Человечество на охваченные ужасом одинокие очаги сопротивления. Некоторые же планеты были обречены на более страшную судьбу – изолированные мегаштормы поглотили их целиком и в мгновение ока перенесли во вселенную кошмаров и ужасов.

Именно такой сгусток Эмпиреев вырвался из пустоты, чтобы окутать Серенис, похитив планету и её луны из тварного мира и бросив в пучину безумия. Испуганный и растерянный народ отчаянно пытался понять, что происходит. Звёзды, знакомые тысячелетиями, исчезли с неба. Связь с дальними форпостами империи затихла. Корабли, пытающиеся покинуть планету, пропадали в туманном водовороте хаоса их нового неба, чтобы никогда больше не появиться.

В справедливой вселенной мужчины и женщины Сереннса были бы вознаграждены за силу веры и убеждений. Но в мире, который они знали, не было ничего, кроме насмешливой тишины. Несколько месяцев после Раскола цивилизация продолжала двигаться вперед, ибо все силы науки и техники были брошены на постижение необъяснимого. Очень медленно реальность положения открывалась бедным потерянным душам погружнной во мрак планеты, и пустое безнадёжное отчаяние обрушилось на них.

Сначала обитатели Сереннса заверяли друг друга, что произошедшее должно иметь естественное объяснение. Какое-то до сих пор неизвестное явление, непонятное, но объяснимое, отняло у них небо и галактику. Чтобы мир снова стал разумным, а галактика – знакомой, нужно было лишь собрать и сопоставить достаточное количество данных. Люди верили учёным и исследователям, которые всеми фибрами души стремились изучить Раскол и открыть способ обратить его вспять.

Но с потерей неба и солнца началась медленная смерть и разложение мира. Посевы погибли, а климат – резко изменился, что привело к логистическому и социальному хаосу, и мировая цивилизация начала рушиться под непрекращающимися громовыми ударами по разуму и здравомыслию. Страх охватил планету, поглотив надежды, и с этим неумолимым ужасом пришла самая человеческая необходимость найти виновных и вынести приговор. Раскол в обществе рос, каждая отдельная общину обвиняла другую в том или ином воображаемом злодеянии, нарастала

напряженность, и животная ярость пронеслась по каждому анклаву и региону.94

Ресурсы становилось всё труднее и труднее добывать, и обвинения в укрывательстве, продажности и взяточничестве становились обыденностью. Первые вспышки массовых болезней и голода лишь усилили их.

Были распечатаны арсеналы древнего оружия, и вскоре все славные чудеса Тёмной эры технологий обрушились на замученный мир. Использование самых разрушительных сил Человечества опустошило планету. Волны техногенных болезней истерзали поверхность, разрушив биосферу и искалечив землю. Страшное ядерное оружие пускали в ход всеми возможными способами, известными древним оружейникам – от точечных бомбардировок, уничтоживших технологии целых регионов, до жестоких мегатонных термоядерных бомб, способных истреблять целые города-государства. Спущенная с цепи неистовая мощь разрушила самую мантию планеты, сплавила тектонические плиты в растущие озера кроваво-красного огня, что поглощала города целиком. Битва бушевала и в небесах, ведь каждый город пытался перехватить контроль над лунами планеты у своих соперников. Один особенно яростный обстрел боеголовками с антиматерией расколол все спутники Сереница, не оставив ничего, кроме пояса обугленных, изуродованных камней, вращающихся вокруг планеты, взбунтовавшейся против самой себя.

Серенис мог без труда пережить капризы страшного шторма, но для этого его правители должны были быть честны, а народ – сохранить здравый смысл и единство. Мастерство и изобретательность, которые сделали их одним из наиболее развитых и совершенных миров, позволили бы цивилизации Сереница вполне могла пережить даже безумие Имматериума. Но вместо этого они поддались самым низменным инстинктам Человечества, и потому окунулись в кровавое безумие. Самые жестокие и могущественные группировки, восставшие из пепла, установили железный контроль над сокращающимися ресурсами. Был закреплен порядок взятия трофеев, со сбором миллионов черепов с полей сражений и разрушенных городов по всей планете, для размещения в огромных костехранилищах, посвященных славе победы. Мир, поглощенный варп-штормом и перенесенный через пространство и время, израненная планета, терзаемая яростью великого океана Эмпиреей, горя в аду ненависти и насилия, воззвал сквозь Имматериум, и получил ответ.

ЭПОХА КЁРСА

Былой Серенис, ныне покрытый тлеющим пеплом, был переброшен сквозь невероятный разрыв в реальности, пойман в Вопящий вихрь, и обратился в проклятую и уродилвую тень своего прежнего величия. Время и пространство в Море душ непостоянны, и даже самые одарённые колдуны не могут узнать, как долго страдающий мир пребывал под воздействием разрушительной силы Варпа. Высохший труп планеты, которая когда-то был Серенисом, упокоился в Сумеречных мирах во времена, потерянные человеком, будто всегда дрейфовал среди них. Сейчас эта планета известна как Кёрс.

Мир не имеет никакого сходства со своим прошлым обликом. В нём зияет исполинская дыра, подобная зловещему глазу, в коей клокочет магма. Обширные трещины в коре простираются светящимися щупальцами на половину экватора. С орбиты планета выглядит мешаниной охряных и гнилостно-зелёных отенков с красноватым цветом пустынь. Озера огня раскинулись по всей разрушенной поверхности – то горят остатки древнего сверхоружия, пламя которого ещё не утихло, несмотря на гибель цивилизации породившей его. Среди разрушений встречаются изолированные области джунглей, кишащие странной живностью; полог этих лесов стал домом для всевозможных извращённых и злобных существ, славных потомков тварей из зверинцев и личных коллекций некоторых из самых одаренных генетических ремесленников в истории галактики.

На обширных участках планеты, выглядевших с орбиты, словно пустынные равнины, можно найти целые поля, ксыпанные костьми мертвых. Часто они обозначают место древних городов – там все на мили вокруг покрывют ковры из черепов, смотрящие на Вопящий вихрь в молчаливом ужасе и упреке. Эти древние костницы, разрушенные в финальном катаклизме, ознаменовали окончательное падение планеты. Тревожный звук ветров планеты, мрачно дующих сквозь глаза миллионов черепов, заставляет даже самого стойкого еретика искать утешения в безумии.

В низинах сохранились нетронутыми ещё сотни хранилищ биохимического оружия – потрепанных сосудов с туманом, смертоносным даже для самого защищенного авантюриста. Именно эти бурлящие и кипящие облака погубили древнюю красоту Сереница. Газы и испарения содержат каждый оттенки всех цветов радуги, видимые человеческим глазом, и тысячи других. Эти цвета постоянно смещаются и смешиваются друг с другом, приглашая всех приблизиться и попробовать свою тайну. Местные племена проводят соревнования и сражаются вблизи таких долин, и тех неудачников, которым не повезло выжить, бросают в туман, чтобы никогда больше не увидеть.

Но даже среди свирепых мутирующих джунглей, кипящих озер пламени и медленно текущих туманностей

Ветра Кёрса

Биохимические озера и Буря душ – одни из самых опасных препятствий для еретиков, действующих на поверхности Кёрса. Они должны обеспечивать серьезные, но неодинаковые трудности игрокам, ищущим славы и сокровищ.

Биохимический туман: персонажи, лишённые средств защиты и подвергающиеся воздействию токсичного смога, должны немедленно пройти **напряжённую (-40) проверку Выносливости** или получить 2к10 единиц урона, от которого не спасает броня или бонус Выносливости. Затем персонаж обязан пройти **тяжёлую (-20) проверку Выносливости** и потерять сознание на 1к5 раундов в случае провала. Только герметичная броня дает полную защиту от смога, а иные меры защиты могут снизить сложность проверок.

Буря душ: все персонажи, попавшие в Бурю душ должны пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли**. В случае провала, на время бури Сила воли персонажа уменьшается на 10 за каждую степень провала. Кроме того, персонаж, не прошедший **серьёзную (+0) проверку Восприятия**, попадёт под воздействие бури – при этом считается, что он обладает талантом Неистовство и считает ближайших персонажей своими врагами.

Слава на аренах

Гладиаторские бои на аренах Кёрса могут быть источником приключений и денег для еретиков, явившихся покорять Разрушенные луны, но отважные воины, готовые бросить вызов множеству нечестивых воителей и тварей, могут ещё и прославиться. Нижеприведённые правила помогут вам отслеживать успех бойца, как непосредственно в схватках, так и в глазах публики. Мастера, желающие сделать сражения на гладиаторских аренах центральной темой своих приключений, могут свободно приспосабливать, расширять и подгонять под собственные нужды эти простые правила.

Поединок: для того, чтобы рассчитать успех бойца в глазах публики в ходе каждого поединка, используются очки Поединка. Персонаж получает одно за каждую поразившую цель Точечную атаку. Мастер может награждать персонажей дополнительными очками Поединка за особенно зрелищные или ярко описанные Точечные атаки или другие впечатляющие трюки. Очки Поединка можно тратить в ходе боя на перебросы или одноразовое получение эффекта от следующих талантов: Мастер рукопашной, Калечащий удар, Точный удар, Быстрая атака, Вихрь смерти, Мастер клинков. Игроку стоит подсчитывать общее количество очков Поединка, которые он получил в каждой схватке, независимо от того, тратил он их или нет. Большинство боёв на аренах Кёрса – до смерти, и победителем становится тот, кто выжил, но мастер может постановить, что бои ведутся до тех пор, пока кто-то из участников не потеряет сознание или не накопит определённое количество очков Поединка.

Известность: победа в поединке превращает все набранные за него очки Поединка в очки Известности. По количеству набранных бойцом очков можно судить, насколько успешно он выступал раньше – это необходимо для выбора нового противника или совершения ставок. Покидая Разрушенные луны Кёрса, игрок может перевести набранные очки Известности в очки Тёмной славы. Каждые пять очков Известности превращаются в единицу Тёмной славы. Всегда держите в голове общее количество очков Известности – пригодится в будущих поединках.

Враг, достойный саги: культоры и Рудиарий прилагают все усилия для того, чтобы поединки на аренах были хорошим представлением, а противники – хотя бы относительно равны друг другу. Врагами для персонажей могут быть люди, звери арен или даже ксеносы. Мастеру следует выставлять против персонажей игроков, будь они людьми или космодесантниками Хаоса, соответствующих их способностям противников. Человек-отступник не выстоит против джаггернаута, так же как одинокий, хоть и фанатичный, культист не будет иметь шансов против космодесантника-избранного.

Помощь из темноты: помощь бойцу со стороны – это против всех писанных и неписанных законов и обычаев Кёрса. Однако способность сторонников особенно успешного гладиатора оказывать ему незаметную помощь всегда высоко ценится. Спутники еретика, выступающего на арене, могут попытаться тайно подыграть ему с помощью психосил, манипуляций толпой и другими непрямыми методами. Мастеру стоит непредвзято рассмотреть возможность таких действий, назначить уместную сложность и продумать весьма неприятные последствия, если мошенники будут пойманы на горячем.

Глашатаи: эти люди играют огромную роль на многих аренах и нередко пользуются не меньшей любовью толпы, чем сами бойцы. Эти превосходные ведущие и комментаторы отлично знают, как работать с толпой, и как направить бой к вящему удовольствию беснующейся публики. С разрешения мастера роль глашатая может взять на себя игрок. В любой миг, когда боец на арене имеет больше очков Поединка, чем его противник, его «герольд» может, дабы хорошенько завести толпу, заявить однократное применение своим гладиатором одного из талантов, эффект который обычно покупается за очки Поединка. У многих знаменитых комментаторов есть свои коронные фразы, которые они часто и громко повторяют, как, например, знаменитое «Пусть льётся КРОВЬ!» Барцифаля Кларонта. Игрокам, исполняющим роли глашатаев стоит хорошо поразмыслить над своими коронными фразами, чтобы в полной мере создать атмосферу арен Кёрса.

биохимической смерти, всё ещё можно увидеть руины былого Сереniса. Сквозь красные пыльные пустыни пробиваются трупы древних статуй, чьи некогда безмятежные черты изношенны временем и пустынными ветрами, и чьи мудрые глаза ныне обратились в пустые ямы бездонного отчаяния. Остовы изящных башен и замысловатых дворцов до сих пор стоят в величественном одиночестве, покрытые густой, блестящей зеленью или тонузие в глубоких тенях, что отбрасывают стены долин. В некоторых областях, особенно ближе к Великому оку, сохранились немые свидетельства трудов древних: бесконечные мили дорог, проложенные тысячелетия назад, поддерживающие их фундаменты, что вознеслись над озёрами пылающей ярости, пожравшей всё остальное, или перекинувшиеся над гигантскими пропастям, ибо земля, по которым они пролегали дороги, опустились в горящее чрево планеты вечность назад.

До сих пор можно найти остатки сил, уничтоживших эту некогда красивую планету, потерявшиеся среди опустошения и мутировавшего возрождения. По всему Вопящему вихрю ходят слухи о складах и исследовательских станциях, закопанных глубоко под поверхностью планеты. Богатство империй должно быть всё ещё погребено глубоко под пылью и пеплом, хранилища древних технических знаний могут легко породить чемпиона, с мощью которого необходимо считаться. Хотя ничего неожиданного пока не нашлось, слухи всегда разгораются, заново возрождаясь с новым предметом разрушения, который обаруживают в Вихре. Легенды по-прежнему несут в себе достаточно сил, чтобы привлечь жадных и неосторожных со всего Вихря, и ни убийственная растительность, ни злобные твари джунглей, ни племена мутантов-каннибалов, которые теперь называют разваливающиеся руины домом, не заставят держаться подальше многочисленных искателей.

Чудеса и диковины Темной эры технологий до сих пор манят тех, кто достаточно храбр, чтобы не испугаться изуродованного пейзажа и злобных жителей. Однако путешествие по измученному трупу этого давно умершего рая – непростая задача, и те, кто приезжает сюда в поисках древних богатств давно умерших мастеров, должны отважиться на неописуемые опасности в поисках сокровищ,

которых может даже не существовать. Перед каждым еретиком на пути к славе встают многочисленные проблемы, но даже самые скептические пессимисты не могут отрицать, что где-то на фоне пепла, черепов и пыли должен остаться какой-то остаток силы, которой некогда был Серенис.

Полные гнева туземцы, известные обычно как страдальцы, мутировавшие наследники некогда великой планеты, формируют жестокие, территориальные племена, не знающие страха, что не позволяют никому осквернять священные для них места. Охраняя заросшие джунгли и обширные равнины, где бродят видоизмененные животные, жадные до крови аборигены стремятся испытать свою храбрость на тех, кто забредает в их владения. Горящие моря химических ядов покрывают любые нижние руины, в то время как радиоактивные бури и озера огня грозят сжечь любого глупца, спустившегося сюда по незнанию.

Самым странными и тревожными явлениями, преследующими Кёрс, остаются яростные атмосферные шквалы, которые местные именуют Бурями душ, и о приближении которых свидетельствуют жестокие порывы ветра и катастрофические электрические разряды. В основе Бури душ лежит волна абразивной пыли, облученная пеплом погибшей планеты. Некоторые говорят, что измученный вой ветра удерживает души всех погибших в великих катаклизмах, прокатившихся по планете, когда Варп заявил о себе, и что те, кто слушает достаточно внимательно и достаточно долго, могут раскрыть все секреты мира. Однако, те, кто пытаются это сделать, обрекают себя на пылающий гнев и кровожадность, сравнимые с таковыми у любого берсерка галактики. Большинство поддаётся, нападает на товарищей в оргии смерти и расчленения, а другие, раздираемые собственными чувствами и лишённые даже воли жить, скитаются опустошёнными и одинокими, пока смерть не найдет их; в адском мире Кёрса долго ждать не приходится.

Высоко над замученным Кёрсом, обхватывая его, подобно древнему поясу вокруг набухшего живота умирающего гиганта, пребывает астероидное поле, которое когда-то было многочисленными лунами планеты. Хотя подавляющее большинство обломков состоит из небольших кусков взорвавшихся скал, по-прежнему зазубренных и острых, как и до катастрофы, среди плавающего кольца руин есть и более крупные тела, чьё устойчивое вращение вокруг планеты позволило сковать их цепями и стать пригодными для жизни благодаря тщательным усилиям Экзоспектра кузницы Кастир, что в Выработках.

Адепты Кастира собрали несколько различных крупных астероидов, сцепили их вместе массивными, скрипящими звеньями, утопленными вглубь трещин породы. Многие из этих астероидов были выработаны, наполнены клетками для рабов, камерами невыразимых пыток и экспериментов, а также святынями для тысячи богов, окрашенных кровью. Прислужники Экзоспектра подняли сложные силовые купола, чтобы окружить изогнутые поверхности самого большого астероида, где располагаются бойцовые арены, выкопанные на планете внизу и перевезенные камень за камнем. Тёмные адепты поддерживают системы жизнеобеспечения, которые защищают от пустоты, сохраняя шумных жителей Разрушенных лун сытыми и живыми. Они редко играют активную роль в конфликтах в этих областях, позволяя мужчинам и женщинам, оказавшимся здесь, решать свои собственные проблемы либо в залах совета низших уровней, либо на аренах.

АРЕНЫ РАЗРУШЕННЫХ ЛУН

Ристалища Кёрса – главная достопримечательность этого покинутого мира. Несмотря на легенды о древнем археотехе, единственный товар, что здесь в избытке всегда – это воины. Арены Кёрса выполняют несколько ролей для жителей Разрушенных Лун – это и испытательный полигон для воинов, чья доблесть известна по всем Сумеречным мирам, и развлечения для зрителей, что стекаются сюда со всего Вопящего вихря и из-за его пределов. Гладиаторские схватки на аренах, а также подготовка, необходимая для того, чтобы устроить зрелище – один из основных источников подготовленных, кровожадных наёмников.

Разрушенные луны погружены в беззаконие и хаос. Незримая фигура, известная только как Рудиарий, возглавляет свободную коалицию военных командиров, прокторов и обеспечивает законность, сохраняя минимальный уровень спокойствия, при которой могут действовать дельцы, рабовладельцы и торговые дома. О Рудиарии ходит много слухов, но большинство сходятся на то, что он бывший раб-гладиатор, некогда проданный военачальнику или кому-то другому, но вернувшийся на Кёрс, завоевав свободу в битвах галактики. Кто-то шепчет, что ценой свободы стала жизнь его хозяина, но это лишь сказка, призванная давать рабам призрачную надежду.

Несколько свободных домов, в том числе Флория, Багетель и Вруш, собирают варваров с поверхности планеты и продаёт на Разрушенных лунах по отдельности или целыми бандами тому, кто больше заплатит. Жестокость и воинственный склад ума жителей Кёрса известны далеко и широко, и они веками служат отличными телохранителями, ударными войсками и источником развлечений.

В Разрушенных лунах есть целая цепь гладиаторских арен, где готовят этих жестоких воинов, и на которых они показывают своё мастерство. Многие годы эти ристалища привлекают воинов со всего Вопящего вихря, которые хотят испытать себя в схватке с самыми смертоносными бойцами и прославиться в глазах военных вождей Вихря.

Вокруг арен Кёрса буйно цветут азартные игры, и их жестокие зрители нередко прибывают во владения темных адептов лишь для того, чтобы загулять в этой выгребной яме и спустить всё в высоких ставках на кровавом спорте. Довольно часто, потеряв огромное состояния, игроки начинают буйствовать, что всерьёз мешает работе арен и Рудиария. В таких случаях неведомые владетели Разрушенных лун отправляют преданных им искусных воинов и печально известных гладиаторов потушить пожар зарождающегося восстания.

Немало домов – так называемых «култоров» – разбогатели на подготовке бойцов. Довольно часто экспедиции на поверхность планеты перебрасывает эскадра из наскоро собранных челноков, которая потом возвращается с целыми племенами диких воинов, чьим умениям не хватает лишь некоторой шлифовки, что превратит их в наемников-берсерков, известных на весь Вихрь. Самых молодых и жестоких кандидатов почти всегда продают таинственным незнакомцам, прибывающим на судах без опознавательных знаков. Эти покупатели не сходят с борта своих кораблей и улетают, как только добьются своего. Эти загадочные

странники постоянно действуют скрытно и тихо, выступая только через посредников во всех своих сношениях с местными.

Среди самых странных посетителей Разрушенных лун есть даже нелюди. Эти незнакомцы, часто закутанные в слои экзотической ткани, приходят сюда в качестве зрителей, а также потенциальных бойцов. Некий элдар, известный своей жестокостью и искусством резни, кажется, развил изысканный вкус к боям на аренах Кёрса, поскольку счёл атмосферу и шумные торжества смерти и крови достойными своего внимания. Многие гладиаторы, что были фаворитами достигали вершин кровавой славы, гибли от ножа гибкого, затянутого в кожу ксеноса со странным и необычным оружием.

СТРАДАЛЬЦЫ

Самые многочисленные обитатели сокрушённого Кёрса – банды уродливых мутантов, известных как страдальцы. Эти кочевые племен – потомки первоначальных обитателей погибшего Серениса, что бродят по пустынным равнинам, питаясь мутировавшей растительностью, охотясь на огромных, диких хищников, которые бродят по поверхности планеты, и друг на друга. Единственное, что страдальцы унаследовали от своих знаменитых богоравных предков – это бездумная ярость, которая поразила их в последние мгновения перед окончательным падением.

Эти группы делятся на местные, семейные кланы и по большей части верны только им. Они ничего не знают о Вопящем вихре, о галактике, которую их предки укротили, или даже о Кёрсе, на котором живут. Эти племена-банды, несмотря на варварскую преданность семейным узам, с радостью продают побежденных в рабство тёмным адептам Экзоспектра или торговцам плотью с Разрушенных лун. Хотя адепты кузни Кастир не одобряют такое поведение, иногда могущественные люди пренебрегают этим и совершают экспедиции на поверхность, чтобы набрать своих собственных кандидатов, поохотиться на зверей джунглей или поискать бесценные утраченные сокровища прошлых веков.

Страдальцы – извращённые мутанты. У многих со спины или боков прорастают дополнительные мускулистые руки. Это жертвы собственной неконтролируемой ярости, неспособные к коллективному организованному труду, что существуют только ради выживания, охотятся за мясом и крадут всё, что им нужно, у более слабых кланов. Большинство страдальцев размером с хорошо сложенного человека, вооружены примитивным оружием или ужасными костяными клинками, растущими из дополнительных рук. В схватке один на один почти любой еретик легко справится со страдальцем, но мало, кто может выдержать массовую атаку этих бесстрашных воинов.

Страдалец (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
22	18	36	6 34	38	20	32	21	15	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 12
Броня: прочная шкура (всё по 2)
Общий БВ: 6
Умения: Запугивание (СВ), Парирование (ББ).
Таланты: Неистовство, Молниеносная атака, Парное оружие.
Особенности: Природное оружие, Многорукое (4), Природная броня (2), Сверхъестественная Выносливость (+3).
Оружие: костяные клинки (холодное; 1к10+6 Р; ББ 2; Разящее [1], Разрывающее), ужасный укус (холодное; 1к10+6 Р; ББ 0; Примитивное [6], Отравленное[1]).
Снаряжение: грязные тряпки, фетиши, медные безделушки.
Рождённый с клинком: страдальцы учатся с рождения использовать в бою все преимущества, которые они имеют. Они могут сражаться костяными лезвиями в каждой из своих четырёх рук, получает штраф всего -10 к Ближнему бою.

ЗВЕРИ АРЕН

Иногда среди жителей Кёрса встречаются особенно крупные дикари – их называют зверями. Эти исполинские башни мутировавшей плоти размером не меньше огринов, но им не хватает утончённого вкуса и развитого интеллекта этих недолюдей. На поверхности Кёрса зверей изгоняют из родных племён ещё подростками. Эти существа сами торят себе путь в суровом мире, блуждая, сражаясь со всем, с чем сталкиваются, пожирая всё, что находят, и пылая непокорным, опустошающим гневом.

Хозяева бойцовских арен ценят зверей как бойцов и телохранителей. Эти гиганты – одарённые воины, сражающиеся на поверхности планеты самодельным оружием, вроде дубин или копий. На Разрушенных лунах их часто снабжают массивным цепным оружием и обучают как смертоносным, так и красивым приёмам, дабы они могли сражаться на потеху ревущим толпам. Особенно зверям по душе жестокие цепные молоты – здоровенные кувалды с широкими навершиями и множеством рядов жужжащих зубьев. В мощных руках зверя, цепной молот наносит оглушительные удары, а движущиеся зубы превращают свежую рану в кровавое месиво.

Зверь арен (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
42	22	8 45	8 49	32	22	29	18	05	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 18
Броня: прочные шкура (всё по 4)
Общий БВ: 8
Умения: Уклонение (Лов), Запугивание (Сил) +20, Парирование (ББ), Выживание (Вос) +20.
Таланты: Яростный натиск, Ловец стрел, Потрошитель, Неистовый натиск, Неистовство, Верный удар, Парное оружие.
Особенности: Свирепый натиск (+2), Страх (1), Природная броня (4), Размер (Крупный), Коренастое, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+4).
Оружие: цепная алебарда (холодное; 1к10+11 Р; ББ 3; Разрывающее), или два цепных топора (холодное; 1к10+12 Р; ББ 3; Разрывающее) или цепное копье (холодное; 1к10+11 Р; ББ 3; Разрывающее) и ловчая сеть (холодное; 3 м.; 1к5+8 Р; ББ 0; Обездвиживающее [2], Сбалансированное) или цепной молот (холодное; 2к10+14 Р; ББ 4; Оглущающее [2], Разрывающее, Громоздкое).
Снаряжение: броня для выступлений, фетиши, безделушки.
Кровь для толпы: если зверь ям совершает Точечную атаку и попадает, а следующим действием опять совершает Точечную атаку, эта следующая атака получает бонус +10. Если вторая Точечная атака попадает в цель, он может совершить третью подряд Точечную атаку с бонусом +20. Урон при этом удваивается.

ВАРП-ГОНЧАЯ КЁРСА

Пожалуй, самыми знаменитыми из всех мутировавших зверей Кёрса остаются крупные звери, известные как варп-гончие. Этих существ высоко ценят на незаконных охотах на поверхности, так что их появление на аренах неизбежно. Кроме того, богатые воеводы и адепты часто берут себе таких псов в качестве ручных зверей. Между варп-гончими Кёрса и легендарными боевыми гончими Серениса существует некая слабая связь, но неизвестно, являются ли варп-псы прямыми потомками тех благородных существ, попыткой их повторить или порочной варп-химерой. Известно, что гончие хитры и коварны – зачастую они умнее тех людей, что ныне живут на бывшем Серенисе.

Варп-гончие – поистине огромные звери, размером почти с танк. Они покрыты шкурами, по всей видимости, состоящими из переплетения кожи, шерсти и чешуи. Она защищает против всего оружия, кроме самого совершенного. По внешнему виду гончие, похоже, происходят от собак, ящериц и древнетерранских носорогов. Именно страшный вид последнего, скорее всего, породил легенды о гончих, как о слугах темных владык, коих часто отправляют покарать слабохарактерных и трусливых. Способности варп-гончих чуять псайкеров и их неуязвимость к психосилам никогда не подтверждались.

Варп-гончая Кёрса (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
38	--	10 56	8 42	37	26	46	38	10	--

Скорость передвижения: 10/20/30/60
Количество ран: 32
Броня: нет
Общий БВ: 8
Умения: Амбидекстрия, Бдительность (Инт) +20, Лазание (Лов), Уклонение (Лов) +10, Выживание (Вос) +30.
Таланты: Яростный натиск, Бесстрашный, Неистовый натиск, Спринт, Парное оружие.
Особенности: Свирепый натиск, Ночное зрение, Смертоносное природное оружие (Челюсти и когти), Страх (1), Четвероногое, Сопротивление (Психосилы), Размер (Большой), Коренастое, Сверхъестественная Сила (+5), Сверхъестественная Выносливость (+4).
Оружие: адамантиевые когти (холодное; 1к10+10 Р; ББ 2; Бритвенной остроты, Разрывающее), челюсти, полные саблевидных клыков (холодное; 2к10+14 Р; ББ 4; Калечащее [2], Бритвенной остроты, Разрывающее, Отравленное [1]).
Прыжок охотника: если варп-гончая попадает обеими атаками адамантиевыми когтями, атака челюстями получает дополнительный бонус +20.
Примечание для мастера: еретики, обладающие талантом Слуга и бонусом Силы 5 или выше, могут брать себе варп-гончих Кёрса в качестве таких Слуг, что могут не только не только охранять, но и произвести впечатление на врагов.

ПОТРОШИТЕЛИ

Несомненно, самые странные и самые смертоносные существа, которых можно увидеть в этой системе – огромные твари, именуемые потрошителями. Это гиганты, закованные в доспехи, украшенные костяными гребнями и размахивающие рогами. На вид их броня они отдалённо напоминают тактический доспех дредноута, стоявший на вооружении легионов, но внутри потрошителя керамит и кости уже срослись в нечто единое и живое. Не существует двух одинаковых потрошителей, и ни одном уже не найти намёков на то, кем он когда-то был. Но стоит один раз увидеть, как из их массивных перчаток вырастает огромное и смертоносное оружие, достойное мифов и легенд, как любому станет ясно, что эти властвующие над биомеханикой существа воистину ужасны и неповторимы.

Никто в Вопящем вихре не знает, откуда приходят потрошители. Иногда их видят вместе с различными варварами или отступниками, хотя как те заманили на службу, – секрет, который ещё предстоит раскрыть. Поодиночке их встречают редко и чаще всего – именно на Кёрсе. Нет никаких данных о том, откуда они берутся здесь или куда уходят, Как они путешествуют через Вихрь – загадка; некоторые теории говорят о секретных, тайных кораблях, которые доставляют их в челноках, в то время как другие, менее достоверные, наделяют существ способностью к варп-перемещению сквозь время и пространство.

Ещё большее беспокойство и удивление вызывает природа и происхождение этих воинов. Опять же, мифы и легенды дают лишь намёк. Некоторые говорят, что это созданные демонами космические десантники-мутанты, измененые по капризу Губительных сил. Другие говорят, что потрошители – это порождения Варпа, олицетворящие насилие и смерть. Некоторые отступники утверждают, что это лучшие воины легионов, чья самоотверженность и преданность объединили тела и снаряжение воедино, создав идеальную смесь воина и оружия. Неизвестно, правдива ли хоть одна из этих сказок, но нет ничего более определённого, чем холодная смертоносность этих огромных воинов и их изменяющегося оружия.

Смертым неведомо, зачем потрошители прибывают на Кёрс. Оказавшись на планете, они переворчивают местные гладиаторские турниры вверх дном. Многим азартным игрокам предстоит добывать деньги, чтобы покрыть внезапно опустевшие карманы. На аренах эти существа побеждают с такой жестокой эффективностью, что мало кто готов ставить против них – слишком велик шанс потерять всё. Они появляются без фанфар или приглашения, ревут от гнева, пока против них не выйдет противник, а когда тот неизбежно будет повержен, идут искать свежую кровь где-то ещё. На поверхности самого Кёрса они бродят по искалеченному ландшафту, выслеживая самых яростных мутировавших зверей и устраивают титанические сражения. Одно такое побоище известно тем, что потрошитель загнал в угол целое племя мутантов, а затем вырезал его подчистую в пароксизме крови и ярости. Такое случается нечастно, но рассказы о подобных случаях священны для кланов, многие из которых поклоняются потрошителям как аспектам кровавых богов, которые должны править миром.

Более тёмные легенды гласят, что эти чудовища прочёсывают поверхность планеты в поисках древнего оружия, столь мощного, что разрушительное оружие самих

потрошителей – лишь его бледная тень. Другие шепчут, что, возможно, где-то на планете сокрыто место творения таких существ, их обслуживания или модификации. Ясно одно: на Кёрсе или над Кёрсом нет более смертоносного существа, чем жестокие потрошители.

Потрошитель (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	35	50 (10)	55 (12)	38	35	38	36	05	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 48
Броня: варп-керамит (всё по 13)
Общий БВ: 12
Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Запретное знание (Археотех, Варп, Демонология, Легионы-предатели) (Инт) +10, Запугивание (Сил), Парирование (ББ) +10.
Таланты: Амбидекстрия, Древний воин, Боевая ярость, Яростный натиск, Мастер рукопашной, Контратака, Сокрушительный удар, Потрошитель, Неистовство, Неотразимый удар, Парное оружие.
Особенности: Свирепый натиск, Демон (+2), Ночное зрение, Страх (2), Регенерация (2), Размер (Крупный), Коренастое, Сверхъестественная Сила (+5), Сверхъестественная Выносливость (+5).
Оружие: любые две единицы оружия из списка,

приведённого в описании спецправила Чудовищное превращение.

Снаряжение: нет.

Чудовищное превращение: Потрошители могут сформировать несколько видов оружия из своего затронутого Варпом тела, каждое из которых представляет собой нечестивое смешение плоти, древней брони и демонической материи. В любой миг потрошитель может создать две единицы оружия, выбранные из списка ниже. За Полудействие Потрошитель может изменить одно имеющееся оружие на другое, также выбранное из списка. Мастер может свободно позволять потрошителям создавать другие виды оружия, если того требуют обстоятельства.

Стандартное оружие потрошителей: легионный цепной топор (холодное; 1к10+17 Р; ББ 3; Разрывающее), легионный цепной кулак (холодное; 2к10+17 Э; ББ 10; Силовое поле, Разрывающее, Громоздкое), эвисцератор (холодное; 1к10+17 Р; ББ 5; Разрывающее, Несбалансированное), грозовые когти (холодное; 1к10+18 Э; Силовое поле, Проверенное [4]), легионный силовой топор (холодное; 1к10+20 Э; ББ 7; Силовое поле, Несбалансированное), легионный силовой кулак (холодное; 2к10+17 Э; ББ 9; Силовое поле, Громоздкое), силовая булава (холодное; 1к10+18 Э; ББ 4; Силовое поле*) или легионный силовой меч (холодное; 1к10+18 Э; ББ 6; Силовое поле, Сбалансированное).

Аура боли: потрошители целиком покрыты бритвенно-острыми шипами, цепными лезвиями и другими орудиями насилия. В бою Потрошитель автоматически наносит попадание (холодное; 1к10+10; ББ 3; Разрывающее) любому противнику, находящемуся в прямом физическом контакте с ним (например, в Захвате).

Предел стали: Даже скрытые силы Потрошителей имеют свои пределы. Если, в бою, оружие Потрошителя будет уничтожено, в течение этого события он не сможет снова призвать это оружие.

**Если Потрошитель не создал ничего, кроме одной двуручной силовой булавы, это оружие приобретает свойство Оглущающее (1).*

МЕССИЯ

«Я не знаю, кому служат мутанты, но какой-то дурацкий бог должен любить тех, кого так сложно убить»

– Керст Вебан, командир буровой

Мессия – отравленная планета, находящаяся вблизи от внешних границ Сумеречных миров, наиболее известна своим необычайно долгим днём и отчаянностью местных добытчиков прометия. Из-за низкой скорости вращения – вероятно, виноват в этом Вопящий вихрь – каждый день на Мессии длится год. Единственные населенные пункты здесь – города на полюсах, где царят вечные сумерки. Оттуда постоянно отправляют команды старателей, что ищут на поверхности планеты новые залежи прометия – топлива, что нужно для обогрева и производства энергии. Странствуя по пустошам Мессии, бурильщики регулярно сталкиваются друг с другом и огромными ордами мутантов, которые постоянно бродят по поверхности и кардинально изменяются с восходом и закатом.

МЕКОНТА

Расположенная на северном полюсе Мессии, Меконта – город, культура которого полностью сосредоточена на физическом превосходстве, хитроумных интригах и представлении о том, что власть можно удерживать лишь силой оружия. Подавляющее большинство местных жителей – рабы. Счастливчики участвуют в кровавом спорте на городских аренах, обеспечивая развлечения. Остальные без конца восстанавливают город, так как его дневная сторона постоянно разрушается под безжалостным светом звезды.

Один из столпов общества Меконты – система управления и наследования, согласно которой право владеть собственностью и кем-то править не наследуется, а завоёвывается. Идеи воспитания и сострадания в Меконте практически отсутствуют; по достижении детьми возраста зрелости – пятнадцати лет – они проходят обряд посвящения, что состоит в изгнании из родительского дома. Когда человек умирает, его соседи сразу начинают бороться за его имущество. Доказавшие свою силу и добившиеся успеха благодаря сражениям и интригам, наследуют имущество; те, кто терпит неудачу, часто становятся рабами новых владельцев.

По улица постоянно рыщут команды вербовщиков, разыскивая неимущих. Эти хорошо вооруженные группы проверяют документы практически всех, убивая тех, кто сопротивляется, и, выставляя тела в качестве свидетельств своего мастерства. Те, у кого не нашлось бумаг, немедленно обращают в рабов и отправляют на на рудники, прометиевоперерабатывающие заводы или вечные стройки.

Город намеренно предоставляет своим рабам скверное жильё и скудные пайки, чем создаёт невероятно взрывоопасную обстановку. Многие болеют и умирают от недоедания, болезней или стихий. Сильнейшие отнимают то, что им нужно, у самых слабых. Это сдерживает рост населения, и городу не приходится заботиться о тех, кто оказался неспособен позаботиться о себе сам. Перед смертью самых слабых рабов часто отправляют на арену, где они обычно гибнут в кровавых схватках.

Конечно, столь враждебная обстановка приводит к восстаниям; бунты так вспыхивают так часто, что Меконту

невозможно представить без них. Каждый землевладелец имеет оружие, намного превосходящее то, что доступно рабам. Повстанцы с дрекольём вынуждены сражаться с властями, чьи солдаты вооружены шоковыми дубинками и тяжёлыми стабберами. После того, как бунт будет подавлен – это происходит несколько сотен раз в год – его зачинщики становятся рабами и отправляются на арены. Поскольку они, как правило, хоть как-то умеют сражаться, им выдают простое оружие, чтобы они могли проявить себя в глазах публики.

На аренах не только дают бои, но и награждают победителей турниров. Они получают намного больше, чем просто свободу. Триумфатор обретает место в одной из многочисленных шахтерских экспедиций города, и сможет отправиться в пустоши за прометием.

Почти все граждане Меконты заслужили своё положение в успешных экспедициях. Удачливым командирам таких вылазок, что вернулись с грузом прометия и другими богатствами, присуждаются имущественные права и гражданство – в обмен на вырученные ресурсы конечно же. Другие члены экспедиции также могут получить гражданские права, но для этого придётся пережить немало вылазок в пустоши.

Легендарные бароны

Древние легенды Мессии гласят, что буровые бароны когда-то имели гораздо больше власти, чем сегодня. Многие города молятся, чтобы это не повторилось.

Согласно одной легенде, барон Мадьяр Жестокий некогда начал бурение и создал местных мутантов, пытаясь получить новый образец прометия из их растворяющейся плоти. В некоторых сказках говорится, что Мадьяр, в конце концов, стал жертвой болезни, что сам и сотворил. Поговаривают, что он стал вожаком мутантов и по сей день преследует буровые экспедиции.

Несколько лет назад самозваный лорд Пиннинг Властный сформировал гильдию буровых баронов и попытался шантажировать Меконту и угрожать ей. Несмотря на то, что он не смог создать союз из всех кланов, его небольшая армада буровых вышек и боевых мотоциклов была достаточно велика, чтобы держать город в блокаде четыре месяца. Он потерпел поражение только, когда Меконта пообещала другим кланам двойные наградные, если им принесут голову Пиннинга. Голова выставляется напоказ на арене в первом матче каждого турнира.

Только буровые бароны помнят Безликого, ибо ни один город никогда не хвалился тем, что видел его ржавую установку. Безликий жил исключительно в пустошах, и нападал на любые другие кланы, с которыми сталкивался, ради средств к существованию. Одни утверждают, что он был мутантом-провидцем, другие – что это бывший барон, движимый кровной местью за то, что его бросили умирать. Никто не говорит, что видел, как он умер, а некоторые экспедиции, от которых остаются лишь горящие обломки, свидетельствуют, что Безликий ещё не покинул эти края.

Занок

Ветхий город Занок расположен у южного полюса Мессии. Близнец Меконты, гибнущий под лучами Ксозона и свирепыми ветрами каждый день и отстраиваемый каждую ночь. По легенде, город основала группа рабов, что не захотела возвращаться в Меконту. Легенда правдоподобна, так как в Заноке нет ни рабов, ни какой-либо центральной власти. Горожане якобы имеют полную свободу и могут жить так, как считают нужным. К сожалению, сочетание сурового природы и отсутствия центральной власти редко даёт возможность делать это.

Учитывая враждебную природу Мессии, неудивительно, что свободой, доступной всем, кто проживает в Заноке, часто злоупотребляют. Каждый, кто живет в пределах города, имеет полные и равные права, но должен уважать привилегии друг друга. Однако центральной власти нет, так что обеспечивать сохранение этих прав некому. Как следствие, идеалы, основавшие город, не воплощаются на деле.

Каждый раз, когда человек или группа пытается выстроить в городе порядок, она должна тратиться на его защиту всё то короткое время, что просуществует. В противном случае их соседи могут попытаться либо захватить их, либо присвоить часть материалов для себя. Культура зависти, жадности и насилия вытеснила идеалы уважения и личной свободы. Из-за этого Занок похож на настоящую зону боевых действий. Плохо охраняемые дома становятся жертвами банд отчаявшихся головорезов. Ценные ресурсы – включая продукты питания, топливо

и воздух, пригодный для дыхания – удерживают силой оружия, стремясь использовать как разменную монету.

Подавляющее большинство наземных сооружений Занока – гореолые руины, в которых бродят голодающие мусорщики, тратя драгоценный кислород на попытки найти что-нибудь ценное. Бандиты рыщут по улицам в поисках добычи, а хорошо вооруженная охрана следит за периметром немногих обеспеченных сооружений, таких как очистные заводы и форты.

Большинство жителей города живут ниже поверхности планеты – эта привычка появилась вскоре после основания города. В новых шахтах обнаружили значительные залежи металлических руд. Это, в свою очередь, позволило производить прометий, мастерить собственное оружие и сырьё для строительства, а также наладить обширную подземную сеть очистки воздуха для поддержания работы шахт.

Со временем очистители стали самым ценным имуществом города, ибо любой, кто жил в шахтах, получает воздух, избавленный от ядов, коими полнится атмосфера Мессии. За прошедшие века почти все горожане переселились в пещеры, получившиеся из истощённых шахт.

В пещерах намного безопаснее, чем над землей. Большие семьи часто охраняют определенные части каждой из искусственных пещер, гарантируя друг другу выживание и защиту. В больших гротах прохолят ярмарки, хотя кланы чаще крадут желаемые товары, а не обменивают их.

Но даже в этих охраняемых районах нужно боятся насилия или сбоев в работе очистителей. Многие граждане, пережившие бесчисленные сражения, погибли при обрушении пещер. Порой банды травили ядыми целые гроты, чтобы присвоить товары.

БУРОВЫЕ ЭКСПЕДИЦИИ

Оба города Мессии полностью зависит от буровых экспедиций. Без руды, содержащей прометий, города не имели бы топлива, необходимого для выживания на полюсах. Благодаря этому, местные кочевники научились поддерживать отношения с обоими городами и торговать с ними. Буровые экспедиции не могут производить запчасти или кормить себя сами – они заняты бурением и защитой от орд мутантов. Руководители экспедиций Меконты, трудятся ради гражданства и власти, а как те, кто регулярно обеспечивают Занок, просто стремятся разбогатеть. Порой здесь появляются иномирцы, чтобы организовать собственные экспедиции или обустроить себе владения в пустошах, дабы укрепить свою мощь.

В дополнение к обычным рискам, которые всегда сопровождают добычу любых ресурсов, подобных сырому прометию, на Мессии существуют другие опасности. Поверхность мира обширна, и экспедиция, которая пострадала от критической поломки вдали от полюсов, столкнётся с таковыми задолго до того, как сможет прийти помощь. Токсичная атмосфера представляет постоянную опасность; человек, который вдохнет местный воздух, вероятно, умрёт через несколько часов от ожогов дыхательных путей, оставленных кислотными соединениями. На дневной стороне планеты может быть столь жарко, что без систем охлаждения руда может воспламениться. Как на светлой, так и на тёмной стороне планеты поверхность топчут орды почти безмозглых мутантов. Эти существа уничтожают всё, с чем сталкиваются, включая буровые машины. Ещё одна опасность для любой буровой – коллеги по опасному ремеслу, что могут устроить диверсию или даже напасть на конкурентов в надежде захватить установку или груз соперника.

Сталкиваясь с этими опасностями, члены экспедиции становятся либо настоящими товарищами по несчастью, либо жертвами. Некоторые люди быстро понимают, что такой образ жизни им нравится больше жизни в городах и становятся хим-охотниками, что в одиночку странствуют в пустынях или даже за пределами планеты. Несколько буровых групп образуют формально союзные кланы, которые поколениями работают вместе. Их массивные буровые машины становятся семейными реликвиями, которые описывают их происхождение. Именно такие кланы бродят по пустыням за пределами городов, и именно ими правят могущественные, беспощадные и свирепые буровые бароны. Борьба между соперничающими кланами может тянуться годами. И пока буровые установки переходят из рук в руки, кланы будут и дальше сражаться за превосходство друг над другом и над самой планетой.

МУТАНТ ДНЕВНОЙ СТОРОНЫ

Огромные орды мутантов постоянно путешествуют по поверхности Мессии, двигаясь против вращения планеты. Под прямым светом сурового Ксозона они теряют часть плоти и становятся куда быстрее и проворнее, а их мозг будто бы переходит в гиперактивное состояние. В этих условиях странствующие орды не только становятся более жестокими, но и опасно умными.

Происхождение мутантов окутано тайной, по крайней мере с тех пор, пока на планете находятся люди. Эти легенды постоянно обсуждают священники и схоласты, изучавшие Мессию. Некоторые думают, что нечеловеческие существа – это всё, что осталось от зачумлённой, проклятой цивилизации. Один древний миф о сотворении предполагает, что эти тела – лишь оболочки существ, души которых были погублены. Другой рассказывает, о могучем воине, что проклял армию своих последователей, приговорив их к такой жалкой жизни в обмен на апофеоз.

Существует достаточно доказательств того, что мутанты, действующие на дневной стороне, способны использовать оружие и строить сложные планы. Однако у них редко бывает оружие. Их приёмы могут сработать против гостей планеты или неопытных путешественников, им не хватает средств, необходимых для нападения на любой из городов, стоящих на холодных полюсах. На тёмной стороне Мессии, мутанты обычно теряют всё добытое днём. По мере того, как их самосознание растёт, они создают, либо находят новое оружие. Правда, в отравленной атмосферы Мессии любые находки будут едва годится в дело.

Мутант дневной стороны (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	23	31 (6)	32 (6)	28 (5)	25	30	15	15	--

Скорость передвижения: 5/10/15/30
Количество ран: 12
Броня: нет
Общий БВ: 5
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов), Запугивание (СВ), Выживание (Вос) +10.
Таланты: Яростный натиск, Плечом к плечу, Неистовство, Неистовый натиск, Молниеносные рефлексы.
Особенности: Смертоносное природное оружие (Когти), Размер (Небольшой), Сверхъестественная ловкость (+4), Сверхъестественная сила (+3), Сверхъестественная выносливость (+2)
Оружие: когти (холодное; 1к10+6 Р; ББ 0;), двуручное оружие (холодное; 2к10+6 Р; ББ 0; Несбалансированное).

МУТАНТ НОЧНОЙ СТОРОНЫ

Когда орда мутантов пересекает терминатор Мессии, их тела временно застывают. Вскоре каждый мутант начинает превращаться в свою ночную форму. Тела становятся более текучими, по мере того, как падает температура. Масса каждого мутанта существенно увеличивается, движения становятся медлительными, а скорость реакции притупляется. Часто появляются новые мутации – в том числе, лишние конечности, щупальца и органы чувств. Эти изменения – скорее физиологически заложенный ответ на наступление ночи или следствие загадочного происхождения мутантов, нежели необычный эффект звезды, так как никто другой не подобного не испытывает.

Медлительными становятся на только тела, но и умы мутантов. Несчастные становятся гораздо глупее. Собранное оружие они просто выбрасывают, уже не думая воспользоваться им. Неизвестно, чтобы ночные мутанты применяли засады, использовали сложные инструменты и оружие или хотя бы действовали группами. Более того – возможно, таким существам не по плечу даже открыть простой замок, которыми запирают двери буровых. Столкнувшись с такими машинами, они с гораздо большей вероятностью будут без конца колотиться о внешнюю сторону, надеясь попасть внутрь, чтобы насытится плотью обитателей.

Единственное, что, кажется, отвлекает этих существ – голод. Некоторые обитатели Мессии могут продержаться на местных грибах, но эти существа явно стремятся пожирать живую плоть. Запах крови может отвлечь орду далеко от намеченного маршрута; даже относительно небольшое количество животных может привлечь тысячи медленно движущихся существ.

Мутант ночной стороны (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	15	45 (8)	47 (9)	12	15	20	15	15	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 14
Броня: нет
Общий БВ: 9
Умения: Атлетика (Сила), Выживание (Вос) +10.
Таланты: Нокдаун.
Особенности: Зверь, Ночное зрение, Смертоносное природное оружие (Когти), Размер (Крупный), Сверхъестественная сила (+4), Сверхъестественная выносливость (+5).
Оружие: импровизированные дубинки (холодное; 1к10+9 У; ББ 0; Примитивное [7], Несбалансированное), когти (холодное; 1к10+8 Р; ББ 0).
Мутации: как минимум каждый третий мутант ночной стороны имеет значительные мутации. Мастер должны выбрать со стр. 295-303 «**Основной книги правил Black Crusade**» дар богов: дополнительная конечность, одичание, обезглавление, гибельное дыхание, хвост или щупальце. Мутанты в этом отношении считаются преданными Кхорну.

КОЧЕВНИКИ-БУРИЛЬЩИКИ

Люди, которые служат на буровых, живут между конфликтом и отчаянием. Мало кто выбирает эту жизнь; большинство либо рождены на вышках, либо сосланы из городов. Изгнанникам только успешная экспедиция может обеспечить средства, необходимые для относительно безопасного возвращения в город. В противоположность этому, те, кто родился в пустошах, считают усешные экспедицию залогом выживания клана, будущие поколения которого смогут и дальше спользовать мировые ресурсы.

Путешествуя по дневной стороне Мессии, бурильщики пытаются найти безопасное место, где можно пробраться вглубь планетарной коры, чтобы извлечь прометий, попутно отбиваясь от злобных мутантов. Экспедиции же на ночную сторону проводятся только для разведки, поскольку длительная остановка грозит столкновением с медлительными, но очень сильными сильными мутантами, которые могут смять оборону целого клана.

Кочевник-бурильщик (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
23	21	28	30	30	20	32	29	30	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 10
Броня: костюм для выживания (всё по 1)
Общий ББ: 3
Умения: Бдительность (Вос) +10, Обыденное знание (Техника) (Инт), Уклонение (Лов), Управление (Наземная техника) (Лов), Выживание (Вос), Технопользование (Инт) +10.
Таланты: Все видавший.
Оружие: нож (холодное; 1к5+2 Р; ББ 0), автостаб (Пистолет; 30 м.; 1к10+3 У; ББ 0; О/3/–; Маг 9; Пер 1 полный) или дробовик (лёгкое; 30 м.; О/–/–; 1к10+4 У; ББ 0; Маг 8; Пер 2 Полных; Разлет)
Снаряжение: бинокль, запасной противогаз, потрёпанная одежда, руководство по разведке, три запасных магазина или патронташ.

КСУРУНТ

«Зима близко, и урожай их созрел. Время войны»

– Горан Д'Вэйт, вождь Кровавого меча

Эта планета кажется необычайно большой, но её гравитация остаётся вполне сносной для человека. Некоторые легенды гласят, что это связано с желанием Губительных сил создать обширную арену для испытания ксуров – так называют племена местных обитателей. Очевидно, что постоянные сражения между ними служат зримым примером жестокости и кровопролития. Большинство этих дикарей посвящают свои достижения Бафтару, будь то поражение других племен или битвы против свартлингов и ониров – пришельцев из подземного мира и противника столь же опасного, сколь коварные зимы планеты. Только благодаря победам в этих постоянных конфликтах ксуры могут надеятся выжить и процветать – зачастую, отнимая ресурсы у противников.

ТРОН БАФТАРА

Пустоту равнины возле экватора нарушает только массивная статуя Бафтара. Так же, как и остальные семь статуй, разбросанных по всей планете, эта медная конструкция, высотой более шестидесяти метров, изображает приземистого, рогатого гуманоида с раздвоенными копытами. Этот монумент отличается от других тем, когда на планете появляется воин или армия, чья ярость достойна награды, между его ног, подобно Канаресу, поднимающемуся на рассвете над залитыми кровью скалами, появляется массивный трон, посвященный Губительным силам. Он покоится на огромном и постоянно растущем кургане черепов и именуется троном Бафтара. Согласно древнему преданию, воин, который может удержать трон год и один день, станет властелином Ксурунта и удостоится милостей Бафтара и более того – сможет мгновенно перемещать своих воинов между всеми идолами Бафтара, что стоят на поверхности планеты. Ни в одной из сказок или песен не говорится, что это кому-то удалось.

Трон переходил из рук в руки бесчисленное количество раз и становился добычей разных воинов и племён. Те, кто предпочитал захватить его ближе к началу одной из суровых, но коротких зим, как правило, и удерживали лишь до весны. Когда становится теплее, войны на Ксурунте неизменно превращаются из оборонительных в завоевательные. Легенды о древнем троне делают власть над ним ещё более соблазнительной, и дают соперникам сразу две причины одолеть племя, которое удерживает трон. Во-первых, это само по себе одно из самых великих свершений для ксура, и только самые могущественные воины мира могут надеяться удержать трон против всех врагов. Во-вторых, согласно мифам, любой, кто может удержать трон Бафтара, станет непобедимым, а значит тем, кто не смог помешать выскочке за целый год, суждено подчиняться ему, а ни один воин не пожелает преклонять колено перед другим племенем.

Легенды и слава для вождя племени – не единственный повод попытаться захватить трон. Считается, что даже последние воины племени могут говорить с Бафтаром возле его идолов. Каменная арена перед троном часто служит местом неистовых состязаний клинков и топоров, посвященных имени их кровавого бога. Во время многих из этих сражений (вероятно, лишь тех, которые радуют

божество) сухой ров вокруг арены наполняется кровью – чаще это кровь побеждённых, но в особенно страшных сражениях рвы багровеют по собственной воле – возможно, так обитатели Моря душ благодарят ксуров за достойное зрелище.

После боя победитель получает возможность искупаться в этой крови. Иногда он позволяет и другим присоединиться к этому нечестивому крещению – это считается одной из самых высоких наград и знаком истинного доверия. Часть крови всегда проливается на черепа, которые попирает трон. Спустя несколько минут, содержимое рва, которое окрашивает победителя и его товарищей, превращается в дым, оставляя только хрустящий запах запёкшейся крови на ветру. Многие считают, что те, кто имел возможность принять участие в этом благословении, становятся избранниками Бафтара.

Легенда гласит, что после сражений возле трона Бафтара воины попадают в Варп. Сказания повествуют о демонах, спускающихся на столпах огня, чтобы забрать как победителей, так и павших на вечное служение Тёмному богу. Эти сказки встречаются в древних надписях, высеченных на стенах. Неоднократно племена, стремившиеся покорить Трон, обнаруживали останки тех, кто пал в предыдущей битве, и огромные пятна выжженной земли. Само собой, демоны, которые посещают место, неохотно оставляют свидетелей.

Не все, кто удерживает трон Бафтара, осмеливаются сесть на него – сказители настаивают, что одна лишь мысль об этом привлекает внимание бога. Многие, кто все же восседал на нем, стали вождями огромных воинств, уничтожали бесчисленное количество других племён и

стремились объединить все ксуры. Однако ни один не добился успеха. Каждый пал – или от ножа в спину или от рук союза малых племён, выступавших против будущего тирана, не дожидаясь окончания года. Только самые смелые воины осмеливаются воспользоваться этой возможностью, зная судьбу предшественников. Несмотря на это, редкий год проходит без какого-то попыток кого-то из вождей занять трон и начать собственный путь к почти предопределённой трагической развязке, ибо такова наполненная кровью отвага ксуров – стремиться к цели, невзирая на цену.

ПОДЗЕМНЫЙ МИР

Для ксуров ужасающие легенды о Подземном мире начинаются со свартлингов, маленьких человекоподобных существ, обитающих во тьме, вдали от света поверхности. Далеко под скалистой поверхностью они совершают странные ритуалы, принося пленных ксуров и даже друг друга в жертву своим отвратительным хозяевам. Ониры – самые великолепные из их творений, механические конструкции, напитанные душами ритуально убитых свартлингов. Сказания о происхождении свартлингов очень разняться; многие полагают, что это ослабевшие потомки ксуров, изменившиеся за века жизни под землёй, но другие утверждают, что это захваченная варп-штормом (или просто Вихрем) другая раса. Ксуры считают, что любой, кто не сможет проявить себя перед богами, обречен стать жертвой этих чудовищ в загробной жизни, точно так же, как эти троглодиты захватывают живых, что рискуют сунутся ниже.

Большая часть свартлингов обитает глубоко под поверхностью планеты, вдали от глаз ксуров. В этих промозглых глубинах несчастные существа куют сложные механические устройства, питаемые колдовством, вырванным из душ бесчисленных рабов. Проклятые Бафтаром коротышки охотятся на жителей поверхности и скармливают пленных своим машинам и другим тёмным творениям. Неясно, позволяют ли свартлинги ксурам жить на поверхности мира, чтобы использовать их в качестве топлива для своих устройств, или они каким-то образом черпают магическую энергию из постоянных войн на поверхности планеты.

Подземный мир Ксурунта простирается через бесчисленные туннели и полости глубоко под его поверхностью. Хотя большинство расселин на поверхности слишком узки для ониров и других массивных механических существ, в глубинах планеты много просторных пещер. В некоторых из них находятся крупные города свартлингов и обитают их рабы. Другие используют для переработки ресурсов планеты в прометий, выращивания плесневелых грибов и изготовления сложных машин.

Общество свартлингов делится на четыре отдельных сословия. Сильнейшее из них – колдуны-жрецы. Эти псайкеры предлагают свои души и службу Губительным силам, и постоянно соперничают друг с другом. Их священные пакты позволяют расе существовать, но требуют постоянного потока рабов для своих тёмных хозяев. Колдуны годами ходят в учениках у более опытных жрецов, которые приносят в жертву тех, кто им не понравился. Некоторые утверждают, что из умелых воинов получаются более угодные жертвы демонам. Другие считают, что такие души способны лучше управлять кощунственными машинами, которые строят инженеры. Некоторые ученики-жертвы колдунов – уроженцы поверхности. Порой им удаётся бежать наверх, гле они становятся колдунами.

Инженеры – следующая по влиянию каста в обществе свартлингов. Именно эти мастера куют ужасных драконов-ониров и иные сложные машины, которые свартлинги используют в служении Тёмным богам. Они не только разрабатывают средства ведения войны, но и контролируют горную добычу, выработку прометия и занимаются обслуживанием устройств для очистки воздуха, необходимых для существования подземной цивилизации. Такие мастера живут под дамокловым мечом, постоянно страшась, что их последняя работа разозлит колдуна-жреца, на которого они работают.

Воины и рабы составляют низшие слой общества свартлингов. Воины, которые должны постоянно управлять рабами, боятся того дня, когда их навыки подведут их, и сделают рабами. Рабы живут в ужасе перед тем днём, когда их души понадобятся для питания одного из ужасных устройств, созданных с помощью тайной технологии. И те, и другие преклоняются перед мощью колдунов-жрецов и живут в постоянном страхе прогневать своих тёмных господ.

Творения свартлингов, такие как их исполинкие ониры, изготовлены из руд, найденных глубоко под недрами планеты. Их добычей занимаются рабы, а истощенные шахты перестраиваются, чтобы расширить места обитания. Другие шахты обеспечивают подземный мир органическим топливом, которое необходимо для приведения машин в движение, хотя по-настоящему каждого железного зверя питает энергия душ. Бесполезные рабы – часто те, кто уже годами служил на рудниках и заводах, – становятся жертвами в тёмных ритуалах, дающих машинам их ярость и подобие сознания. Затем воины и инженеры дрессируют механических чудовищ, которых отправляют на охоту за ксурами и новыми рабами.

ВОИН КСУРА

Воины составляют большую часть ксуров. Вся жизнь этих дикарей – бесконечное состязание. Иногда просто ради гордости и чести, иногда – нет. Даже среди маленьких детей порой случаются драки до смерти. Такие конфликты могут вспыхивать без повода и почти без предупреждения. Это вызвано господствующим на Ксурунте принципом – выживает сильнейший.

Ксуры считают, что проявление слабости – грех перед Бафтаром. Тяжело раненый ксурец часто принижает тяжесть любого ранения, чтобы никто не усомнился в его доблести. Многие воины могут отбросить саму возможность мира и продолжать конфликт, особенно если речь идёт о конфликте с иномирцем. В проигранной битве целое племя может быть истреблено, если все его члены станут упорно отказываться признать поражение.

Помимо сражений на аренах, воины ксуров сражаются на настоящих войнах и несутся в бой на верхом на верных ксуруншах. Они используют специальные копья, тычками которых управляют животными и добивают противников, которые каким-то образом умудрились избежать огромной пасти колоссального существа. Наконечники этого копьеподобного оружия сделаны из редкого природного стекла, которое поглощает энергию гнева владельца. Когда таким оружием наносят удар, оно испускает взрыв ярости,

достаточный, чтобы оглушить жертв или сильнее подогнать ксурунша. Сражения всадников из разных племён широко известны, но по-настоящему вписать себя в легенды можно лишь боем с ониром. На фоне огромных механических чудовищ, даже всадник на ксурунше кажется карликом. Их броня такова, что ни копьё, ни зверь не особенно эффективны против них. Тем не менее, дикари без колебаний нападают на этих зверей, разыскивающих богатые залежи металлов.

Воин ксура (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	25	40	35	35	21	30	20	25	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18 **Количество ран**: 10
Броня: звериный мех (корпус 2) **Общий БВ**: 3
Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов) +10, Выживание (Вос) +10.
Таланты: Яростный натиск, Плечом к плечу, Бесстрашный, Молниеносные рефлексы, Быстрая атака, Фанатичная гордость *.
Оружие: копьё погонщика (холодное; 1к10+6 Р; ББ 1; Примитивное [7], Шоковое, Несбалансированное), лук (лёгкое; 40 м.; О/–/–; 1к10 Р; ББ 0; Маг 1; Пер половина; Примитивное [6], Надежное).
Снаряжение: изношенные шкуры животных, талисманы Бафтара, трофейные черепа.
* Фанатичная гордость: если ксур желает бежать или сдаться, он сперва должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли. В случае провала, он должен сражаться дальше, но игнорирует пять нанесённых ему очков урона.

КСУРУНШ

Культура ксуров плотно связана с этими стадными плотоядными рептилиями. Каждый ксурунш в среднем более трёх метров в длину и, как правило, намного массивнее грокса. Эти удивительно быстрые звери, кроме своих размеров, также славятся толстой шкурой и упрямым нравом. Неприрученные ксурунши бродят по равнинам стадами из сотен особей, что весьма нетипично для хищников. Они разрушают окружающую среду во время своих перемещений, и гонит всё живое перед собой – рано или поздно добыча выбьется из сил и погибнет.

Хотя ксуры проводят свою жизнь в тесном сотрудничестве с этими животными, они научились никогда не доверять им полностью. Психология ксуруншей необъяснима, и вполне вероятно, что эти животные никогда не будут полностью одомашнены. У них прослеживается явная склонность бунтовать против владельцев и пытаться сожрать их в разгар крупного сражения или в ответ на направляющие удары копья. Иногда зверь может наброситься почти без повода, возможно, просто решив, что предполагаемые «хозяева» окажутся вкуснее, чем предложенный корм. Несмотря на это, ксуры дорожат своими зверями, и как правило, украшают каждого куда большим количеством брони и декора, чем могут носить сами. Истории битв с участием ксуруншей весьма распространены, а эпических песен, воспевающих легендарных зверей, намного больше, чем тех, что рассказывают о самих воинах.

Ксурунши склонны к мутациям – это следствие жизни внутри Вопящего вихря. По большей части это изменения остаются телесными – дополнительные органы чувств, щупальца или другие отклонения. Иные мутации проявляются

менее явно – например, психическая нестабильность, часто связанная с характерным для них безумием. Зачастую мутации одного зверя связаны, что создаёт для ксуров культурную проблему. Некоторых глубоко мутировавших ксуруншей можно считать идеальными боевыми зверьми, но их психические отклонения оставляют им не так много шансов. Воины, что отваживаются использовать таких животных, несмотря на опасность, часто сожалеют о своих решениях в самый разгар битвы, когда зверь обращается против них.

Ксурунш (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	12	45 (8)	45 (6)	25	15	20	12	10	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 30
Броня: плотная шкура (всё по 3)
Общий БВ: 6
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос).
Таланты: Бесстрашный.
Особенности: Зверь, Свирепый натиск (+4), Природная броня (3), Смертеносное природное оружие, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+2), Размер (Большой), Паникёр.
Оружие: бивни и зубы (холодное; 1к10+12 Р; ББ 4; Разрывающее).
Снаряжение: одомашненный ксурунш может носить металлический доспех, что увеличивает его броню на всех зонах до 5. Многие также украшены шипами (холодное; 1к10+9 Р; ББ 0) прикрепленными прямо к шкуре, которыми можно разодрать противника.
Ненасытный: ксурунш — вечно голодный хищник, ждущий малейшей возможности обернутся против своего хозяина. Всякий раз, когда наездник проходит проверку умения и выпадает дубль, ксурунш пытается его сожрать; персонаж должен пройти **сложную (-10) проверку Ловкости**, или ксурунш нанесёт ему 1к10+8 единиц резаного урона с бронебойностью 4.
Склонность к мутации: при встрече с каждым новым ксуруншем, мастер должен предпринять за него **сложную (-10) проверку Силы воли**. В случае успеха, необходимо сделать бросок по таблице 9-1: Дары богов со страницы 295 «**Основной книги правил Black Crusade**», чтобы определить, как мутировал этот зверь.

КОЛДУН КСУРА

Бог Бафтар отрицает путь псайкера, коих равно боится и ненавидит. Обычаи говорят, что тем, кто проявляет такие способности, нельзя доверять. Из-за этого молодые ксурцы, что выказали психические способности часто становятся жертвами Бафтару. Впрочем, некоторых просто оставляют умирать в одиночестве в безжалостных пустошах Ксурунта.

Мало кто из этих молодых псайкеров долго выживает без поддержки своего племени. С наступлением темноты одиночек поймают свартлинги. Эти существа внимательно следят за поверхностью, а их колдуны-жрецы часто могут узнать, где искать новых рабов. Свартлинги явно пытаются захватывать психически одарённых людей – их можно использовать при обучении молодых свартлингов или сделать достойным приношением Тёмным богам.

Такие псайкеры-пленники живут своей ужасной жизнью глубоко под поверхностью Ксурунта. Некоторым, однако, удаётся сбежать на поверхность и выживать там. Собственное племя убьёт такого беглеца, дабы отвратительное колдовство не загрязняло их, поэтому колдун ищет себе новое племя и новую жизнь. Каждый стремиться сохранить новые способности в тайне. Они мало говорят о прежней жизни, хотя ритуальные шрамы, нанесённые на кожу и постоянно кровоточащие, быстро дают понять, что эти люди выжили в каких-то тёмных обрядах. Большинство колдунов боится темноты, редко спускается под землю и всегда настаивает на том, чтобы подж рукой был мощный источник света.

Только самые отчаянные и недостойные из поклонников Бафтара сознательно позволят этим отшельникам присоединиться к племени, но некоторые всё же делают это чем навлекают на свою голову гнев своего бога и ненависть других племен. Некоторые вожди не устояли перед искушением использовать силы таких псайкеров на благо своего племени. Кроме того, от таких людей можно узнать больше о свартлингах и ужасах, которые ждут под землей. Однако некоторым из таких племен приходится бежать в подземный мир, ибо узнают они только бесконечную ярость Бафтара за то, что позволили трусливым магам осквернить его мир.

Колдун ксура (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
30	25	30	30	35	30	35	30	35	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18 **Количество ран**: 11
Броня: звериный мех (корпус 2) **Общий БВ**: 3
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +10, Обман (Общ), Уклонение (Лов), Запретное знание (Демонология, Ересь) (Инт), Запугивание (СВ), Псичувство (Вос) +10, Выживание (Вос) +10.
Таланты: Пси-рейтинг 4, Варп-чувства.
Особенности: Псайкер (Несвязанный).
Оружие: копьё (холодное; 1к10+3 Р; ББ 0; Примитивное [8]).
Снаряжение: плащ из шкур, краски для лица, талисманы свартлингов.
Психосилы: Стрела рока, Клетка скверны, Искажение времени.
Бойся темноты: ксуры-колдуны боятся темноты, ибо слишком хорошо знают, что там таится. Каждый раз, когда они должны войти туда, где нет (или очень мало) света, они должны сначала пройти **сложную (-10) проверку Силы воли** или получить штраф -10 на любые проверки Силы воли до тех пор, пока область не будет хорошо освещена, или они снова не окажутся в освещённой области.

ОНИР

В ксурской культуре поощряется агрессивность, и они мало чего боятся. Тем не менее, в мрачнейших историях и легендах постоянно звучит страх перед драконами, что на наречиях ксуров именуются онирами. Эти исполинские ужасные механизмы без предупреждения являются из глубин планеты. Нападая на неподготовленный лагерь, такое чудовище обычно убивает всех воинов, после чего остальные члены племени впадают в панику, а пришедшие вслед за ониром свартлинги могут окружить превосходящих числом дикарей и согнать в рабские загоны

Ониры могут иметь самый разный облик. Каждый из них – неповторимый плод извращённых умов свартлингов-инженеров, работающих с колдунами-жрецами. Каждая машина укрыта прочным панцирем, из-под которого постоянно идёт дым. У онира десятки конечностей, большинство из которых призываны пробивать планетарную кору и рыть туннели, по которым к добыче можно подобраться незаметно. Другие конечности оснащены множеством лезвий, позволяющих разделаться с теми, кто осмеливается им противостоять. Их распахнутые пасти обычно скрывают огнемёты – вероятно, именно поэтому ксуры считают их драконами из древних легенд.

Благодаря тёмным искусствам, колдуны-жрецы могут ненадолго вкладывать в свои твореня некое подобие рассудка, жертвуя смертными душами. Без этого онир – чуть больше, чем машина, которой инженер должен управлять вручную. Насытившись же душами, они становятся невероятно опасными чудовищами, способными одолевать намного более опасных противников, чем дикари Ксурунта.

Онир (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
50	--	12 60	12 60	23	15	21	15	07	--

Скорость передвижения: 6/12/18/36
Количество ран: 85
Броня: медное покрытие (всё по 5)
Общий БВ: 12
Умения: Бдительность (Восп) +10.
Таланты: Яростный натиск, Неистовство.
Особенности: Свирепый натиск (+9), Копатель (6), Страх (2), Машина (5), Смертоносное природное оружие, Сверхъестественная Сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+6), Размер (Громадный), Порождение кошмаров.
Оружие: режущие когти (холодное; 1к10+18 Р; ББ 2), драконье пламя (Тяжёлое; 60 м.; О/–/–; 1к10+8 Э; ББ 5; Маг 10; Пер: 2 Полных; Зажигательное, Распыляющее).
Снаряжение: нет.

ВОИН-СВАРТЛИНГ

Эти разумные существа обитают в обширных сетях пещер Ксурунта. В недрах планеты они посвящают свои жизни служению Губительным силам. Их редко видят на поверхности Ксурунта, если не считать набегов, что они предпринимают ради захвата рабов. Но даже эти рейды обычно проходят под покровом ночи, когда их чувствительные глаза не сталкиваются с суровым светом звезды.

Свартлинги человекоподобны, но уступают людям ростом и приметны большими горбами. У низ тёмно-серая кожа, цветом похожая на оттенки местного гранита, лысые головы и огромные, но пустые красные глаза, что вспыхивают во тьме всякий раз, когда их поражает случайный луч света, и жутковато сияют несколько секунд, отражая свет.

Лишь относительно небольшая часть свартлингов считается воинами – большая часть расы слишком твёрдо предана служению Тёмным богам, чтобы учиться сражаться. Недостаток мастерства они стремятся искупить внезапностью и технологическими преимуществами. Хотя их оружие довольно примитивно по имперским меркам, они значительно превосходят всё, чем обладают ксуры.

Воин-свартлинг (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	35	20	25	30	25	35	35	30	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 8
Броня: руки, корпус, ноги 3
Общий БВ: 2
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов), Запугивание (СВ), Парирование (ББ), Скрытность (Лов), Техпользование (Инт).
Таланты: Орлиный глаз, Быстрая перезарядка.
Особенности: Ночное зрение.
Броня: кольчужный плащ
Оружие: грибковый мушкет (Лёгкое; 30 м.; О/–/–; 1к10+4 У; ББ 6; Маг 1; Пер: 2 Полных; Галюциногенное [1]), пыльная граната (Метательное; 6 м.; О/–/–; 1к10+2 Вз; ББ 0; Маг 1; Отравленное [1], Взрыв [3], Дымовое)
Снаряжение: колбы грибных спор и прометиевой пыли, запасные воспламенители, мешочек кристаллической дроби, демонический талисман.
Чувствительное зрение: свартлинги слепнут при нормальном освещении.

БРАННЫЕ ЛУНЫ ТАЛАКСА

«Кланы неповторимы... Дикари в битве, технологически подкованные вне её, и совершенно лишенные двумыслия веры. Как они так долго продержались в Вихре – для меня загадка «

– капитан-корсар Горлод Тэйн

Бранные луны Талакса, вращающиеся вокруг безымянной красновато-пурпурной карликовой звезды, будто бы получили своё название по ошибке. Однако те, кто знает их историю, понимают, что это действительно первые луны большей планеты, умершей много эпох назад. До рождения Вихря Талакс был системой из восьми планет, вращающихся вокруг двойной звезды. Все его миры в различной степени были способны поддерживать жизнь, а некоторые были населены. Это изменилось, когда появился Вихрь.

С появлением Слаанеш и возникновением Вопящего вихря, многие планеты, втянутые в него, погибли. Тогда же два солнца Талакса столкнулись, и взрыв образовавшейся сверхновой уничтожил большую часть системы. Из восьми планет ни одна не уцелела; три были уничтожены во взрыве двух звезд, одна вылетела с орбиты, где разорвалась на части, а остальные четыре попали в Вихрь.

РОЖДЁННЫЙ НАСИЛИЕМ

Это путешествие навсегда изменило сохранившиеся планеты и луны. Варп сжал оставшиеся четыре планеты в огромную единую массу, а три луны, переместившись на орбиту вокруг неё, поглотили неестественную энергию, образованную слиянием. Эта энергия вошла в сердце лун и разожгла что-то внутри каждой, превратив их в места, где могла существовать жизнь. Ни одной гадалке или предсказателю не удалось полностью понять, как это возможно, однако для выживания этим небесным телам больше не требуется тепло звезды – им довольно жара собственных ядер. Колдуны из К'сала стремились понять, как это возможно, и как это повторить с помощью своих магических искусств. Но все путешествия на Бранные луны заканчивались либо катастрофой, либо пленом.

Со временем спутники, купавшиеся в энергиях Варпа, стали домом для тех, кто пережил опустошающее рождение Вихря. Богатые ископаемыми и другими ценными ресурсами, все три луны стали желанным призом для первой волны воевод Вихря. Хотя несколько таких военачальников пытались взять систему силой, никаких данных о покорении Талакса нет. Если записи точны, Талакс обладает историей войн, которой могут похвастаться лишь немногие другие общества. Местные кланы смогли дать отпор даже врагам, нападавшим из космоса. Они захватывали они вражеские суда, сражались в космосе и вели партизанские войны на поверхности, а их противники попадали на Луны только как рабы или удобрения. Всё во славу своего бога крови и гнева – Горгета, который, по их мнению, сокрушил планеты в одиночку, и чья ярость поддерживает на них всю жизнь.

Чо'нда – самая большая из трёх лун и самая суровая. Главная кузница шаманов-кузнецов, нутро планеты заполнено полезными ископаемыми, тогда как поверхность имеет очень мало зелени и воды. Здесь шаманы-кузнецы построили крепости на наиболее богатых месторождениях. Это привело к тому, что шахты оказалась в отчаянном положении и принялись совершать частые налеты на

соседей. Каждая кузница использует свои творения или другие захваченные устройства, чтобы соперничать за обладание гигантской демонической машиной – Жнецом черепов. Победитель вынуждает другие кузни творить только по собственному шаблону, выбросив их собственные разработки в обширные шлаковые ямы, окружающие арену Жнеца.

Под поверхностью Чо'нда кроется Наковальня Горгета. Там держат в плену тех, кого считают опасным, но достойным сохранения. В этой тюрьме и допросной, шаманы-кузнецы проводят ритуалы крови и пытают колдунов всех мастей и вражеских командиров. Это ужасное место, наполненное смрадом от постоянного кровопролития и вонью сгоревшей плоти. В глубоких подземных камерах из к'сальских колдунов-технократов, павших инженеров Выработок и захваченных имперских техножрецов выбивают их тайны. Мало кто вс силах подолгу сопротивляться, но есть и те, кто воссиял и стал ценным рабом Горгета. Их драгоценные знания и по сей день делают Бранные луны сильнее.

Старейшина, или «Ни'икту» на языке Талакса, в Империуме считался бы миром смерти, но для Талакса это всего лишь охотничьи угодья Горгета. Эта покрытая густыми лесами и джунглями луна населена одними из самых яростных существ в Вихре, ставшими ещё более злобными и агрессивными из-за нехватки добычи, а также, возможно, из-за горящей ненависти, исходящей из ядра. Талаксцы испытывают себя на этом свирепом спутнике, и там же собирают существ на продажу.

На луне есть только одно поселение, расположенное над джунглями на массивном плато, известное в низком

Существа Ни'икту

Существа на Ни'икту почему-то более свирепы, нежели представители тех же видов, что обитают в других мирах. Есть несколько объяснений, но местые говорят свирепость – это дар Горгета, что отражает его гнев. Чтобы отразить местные существо, мастер может использовать обычнеые профили, добавив к ним приведённые ниже модификатор, а также (если захочет), снабдить тварей особенностями со стр. 294-303 «Основной книги правил» или дарами богов со стр. 139-144 её же (в отношении даров считается, что звери преданны Кхорну).

- Ближний бой, Сила, Выносливость +10
- Ловкость, Восприятие: +5
- Интеллект: -10
- Сила воли: -15

готическом как «Минуты покоя». Этот укреплённый город – пожалуй, самое передовое поселение, поскольку он оснащён современным оружием и системами безопасности, что защищают от хищников. В Минутах покоя есть единственная на луне посадочная площадка, представляющая собой не просто открытый участок земли, и обнесенные стенами трущобы с тропами, ведущими вниз на плато, где и живут талаксцы. Казалось бы, многие метры твёрдой породы могут обеспечить более чем достаточную защиту, но звери Ни'икту находчивы и очень голодны. Многие могут рыть грязь и камень, выделять растворяющиеся кислоты или даже перелетать сквозь твёрдую материю – всё это заставляет усомнится в названии городка.

Тем, кто размещен на луне, поручено защищать одинокое поселение на плато от всех и каждого, и кланы высоко ценят занимающих этот добровольный пост. После окончания вахты, каждому из таких стражей ставит клеймо – важный знак статуса на лунах и за их пределами. Когда прихоит кровавый сезон, известный как Энкармината, звери становятся ещё более агрессивными, и стража Минут покоя должна защищать поселение не только ради своей жизни, но и потому, что это единственное место, где может высадиться подкрепления. Для таких защитников, служба священна, ибо они считают, что именно на этом плато Горгет отдыхает, перед тем как снова ворваться в битву.

Жу'укто – главная обитаемая луна Талакса. Если, Чо'нда – дом шаманов-кузнецов и их творений, на Ни'икту живут звери, то Жу'укто или «Младшая», служит главной базой для торговли с внешним миром. Хотя местные бродячие кланы живут преимущественно на подножном корму это место остаётся одним из самых процветающих рынков оружия и брони в Вопящем вихре.

Отдельные кланы сохраняют в основном нейтральное отношение друг к другу. В их обычае есть только два преступления, достойных кары: воровство и колдовство. Колдовство – обычно внутреннее дело клана, что заканчивается длительной ритуальной смертью обвиняемого; Горгет требует, чтобы запятнанный Варпом был очищен немедленно – тут нечего обсуждать. Многие племена истребляют колдунов совместно, не позволяя обвиняемым скрывать в пустяных. Воровство же, обычно, разделяет кланы, поскольку оно широко распространено, в основном на нейтральной территории.

В таких мирах, как Талакс, где ресурсов мало, потребление и пополнение этих ресурсов имеет первостепенное значение для выживания. Многие тысячелетия назад кланы установили границы, выделив каждому свою территорию. Все ресурсы, содержащиеся в этих границах, принадлежали соответствующему клану, независимо от того, были ли они известны при дележи земель или найдены позже. Именно этот туманный пункт традиционно вызывает конфликты. В прошлом, по мере того как открывались новые источники воды и месторождения полезных ископаемых, вопрос о границах оспаривался особенно горячо. В попытке захватить ресурсы кланы устраивали и мелкие потасовки, и полномасштабные военные столкновения, охватывающие всю луну. Конфликты никогда не проходили без жертв – стоит только выхватить оружие, и хотя бы одна смерть во имя Горгета обеспечена. В большинстве случаев смертей было сильно больше одной, и Горгет доволен кровью, которая впитывается в пыльную поверхность Жу'укто.

Рожденный для сражения

Боевые кланы Талакса – свирепый народ, живущий почти исключительно на трёх суровых лунах, отстаивающий важность личного боевого мастерства и легендарной преданности своему кровавому богу. Каждый член каждого племени в равной степени может охотиться, разбивать лагерь или пересказывать поучительные истории о предках. Независимо от возраста, каждый человек здесь – опасный противник, ибо обучается владеть клинком с самого рождения. В отличие от многих других племенных культур, талаксцы – не первобытные дикари. Они странствуют по лунам, ибо так завещал Горгет, но у них также есть поселения, в которых живут те, кто не в состоянии путешествовать – например, старики, немощные и раненые. Самый крупный из таких лагерей – на Жу'укто; он называется «Шаг» на низком готическом; на Чо'нда, самым большим остаётся главный пустотный порт и кузница, известная как «Наковальня Горгета». Оба служат главными станциями пустотного движения между лун, причём Наковальня Горгета является крупнейшей в системе.

Эти цитадели – культурный центр Талакса. Их монументальные святыни Горгета, торговые посты и видимость центрального правительства в кольце стен помогают обеспечивать стабильное положение кочевникам. Помимо этого, каждое поселение служит межклановым местом сбора для торговли сырьём, информацией и обмена опытом, а также точкой вылета с луны. Несколько раз в год поселения наполняются многочисленными племенами, прибывшими ради обмена ресурсами и пополнения запасов для дальнейшего путешествия. Командиры-иномирцы стремятся узнать об этих собраниях, ведь они всегда охотятся за опытными воинами, чтобы завербовать их в качестве телохранителей или отборных пехотинцев.

В поселениях же создаются и основные продукты экспорта: оружие и броня. Используя побочные продукты выплавки и обработки металлов, оружейники Талакса изобрели способ укреплять шкуры массивных плотоядных зверей с Ни'икту и более мелких тварей из Чо'нда и Жу'укто так, чтобы они могли выдержать даже удар цепного клинка. Хотя процессу не хватает утонченности аналогичных достижений К'сала или Выработок, получающаяся лёгкая, но гибкая броня оченьь любима среди чужеземцев, которым

нужна не только защита, но и представительность.

Бродячие кланы полны деятельных воинов, а в поселениях живут люди второго сорта. Их называют «коренными старейшинами» – эти талаксцы они отошли от дел и путешествий, после травм, болезней или в силу возраста. Для большинства статус «старейшины» унизителен, так как означает, что они уже неспособны во имя Горгета проливать кровь на обширном поле боя, коей служит им домом. Переход является болезненным: шаманы-кузнецы очищают свою кровь с помощью алхимического процесса, который растворяет любое вещество, кроме исходной плоти. Учитывая склонность кланов к кровосмешению с другими членами, зверями, а иногда и почитаемыми мертвецами, процесс возвращения человека к его первоначальной сущности остаётся трудным и мучительно болезненным. Шипящее варево, которое они пьют, заставляет чужую кровь выходить через поры в болезненных, разрывающих кожу, нарывах и сочится кровавым туманом из глаз. Это обязательный обряд, хотя некоторые предпочитают ему смерть. Однако большинство понимает необходимость хранить истории и легенды прошлого и учат молодежь славе Горгета. Чистокровные талаксцы доверяют только устным традициям, зная, что написанное или зашифрованное легко изменить, а их предания возвращают обратно к первородным старейшинам, которые образовали первые кланы. С каждой сказкой, старейшина вырезает кровавую печать на своем теле, чтобы помнить, и самые древние старейшины покрыты слоями толстых шрамов.

КРЕЩЕНЫЕ КРОВЬЮ

Талаксцы поклоняется своему богу Горгету, как источнику тепла и ярости, которые питают три луны. В их глазах он – голый по пояс король-воин, в шлеме из звериного черепа, с молотом и топором в руках. Народ почитает его как охотника и воина, но мало кто знает о настоящем Кровавом боге, аспектом которого остаётся Горгет.

Отказ от пышных храмов в пользу переносных алтарей Горгету очень подходит Талаксу и его обитателям. На поверхности лун жизнь, в лучшем случае, тяжела. Ежедневная борьба за выживание для кочевых кланов напоминает им о готовности Горгета взять кровь любого в любое время, и туземцы твердо верят, что божество заберёт их к себ, когда их полезность для кланов иссякнет. Многие считают, что Горгет отнимает кровь тех, кто не сможет добыть чужую – это объясняет, почему так мало коренных старейшин способно пережить даже одну Энкармината.

Хотя культ Горгета кажется менее агрессивным, чем другие кхорнитские секты, какое-то время сушествовавшие на Талаксе, тот, кто проведёт достаточно времени на Талаксе, увидит немало кровавых ритуалов. С мига рождения и до смерти кровь, как собратьев по клану, так и зверей, влияет на всё поклонение её Богу. Перед своей первой охотой молодёжь погружают в кровь бурлящих ящериц с Жу'укто и держат глубоко внутри густой багровой жидкости, пока те не смогут выбраться из хватки соклановцев и вздохнуть. Чтобы создать кинжалы уз, талакские разорители при посвященнии разделяют себе язык разогретым докрасна лезвия, дабы их кровь охлаждила и закалила металл. Даже после смерти, старейшины клана выкачивают кровь из трупа до того, как оно застынет, и подносят своему божеству. Кровь тех, кто верно служат Горгету, становится самой священной жертвой. Деяния же, совершаемые в отношении неверных, не поддаются описанию.

Наряду с чудовищными пытками, шаманы-кузнецы используют метод «кровных уз», с помощью которого получают сведения от пленных и добиваются повиновения врагов. Смешивая кровь шамана и узника, кузнецы создают парасимпатическую связь между ними, которая делает пленника более послушным. Многие секреты, использовавшиеся при создании оружия и брони, а также собственных демонических машин, получили именно благодаря кровным узам с пленёнными колдунами и исследователями из Выработок, K'calf и других населенных пунктов Вихря. Благодаря таким кровавым обрядам во имя Горгета, Талакс стал промышленным лидером, способным защищать свои луны от захватчиков со всего Вихря. Впрочем, самую большую опасность Бранным лунам представляют вовсе не конкуренты.

ЭНКАРМИНАТА

Раз в восемь циклов вокруг Талакса, небо становится на две недели из тёмно-фиолетового становится идеально красным. Это событие называется «Энкармината». Местные считают это святым временем Горгета и меняют своё поведение согласно с цветом неба. На всех трёх лунах свежая вода становится красной как кровь, и поверхность нагревается, как будто само ядро планеты становится жарче. Всё чаще людей терзают вспышки гнева, а звери становятся более свирепы. Напряжение между кланами растёт, начинаются стычки или (один-единственный раз) всеобщая война, в ходе которой пять кланов были почти полностью истреблены. Этот неестественный отбор отсеивает всех, кто неспособен продолжать сражаться или слишком слаб, чтобы ответить на кровожадный призыв Горгета.

На Чо'нда кузни немедленно выводят свои последние творения и направляются к острову Пыли, где стоит механический аватар Горгета – Жнец черепов. Конструкции едут в центр острова, сражаясь друг с другом до тех пор, пока победитель не бросит вызов демонической машине. До сих пор ни один не выдержал этого боя со Жнецом, но в каждой Энкарминате Жнец выбирал, какая из конструкций достойна Горгета и продолжит существование. Талакские модели медных скорпиона и кровавых мясников удостаивались такой чести, и чрезвычайно ценятся в Вопящем вихре (и потому очень дорого стоят). В конце Энкарминаты кузница, построившая лучшую машину, проводит большой праздник, а другие кузни должны принести в жертву ученика шамана как дань Горгету, а также сами производить избранную конструкцию до следующего прихода Энкарминаты.

Во время Энкарминаты звери на Ни'икту становятся ещё более агрессивными и территориальными. Бои между господствующими существами часто становятся смертельными; даже мелкие насекомые собираются в огромные рои и пускают в ход сильные яды. В Минутах покоя, разорители с клинками и стабберами защищают единственный бастион человечества на луне. Они также выступают наставниками для тех, кто отправился на испытания ради возможности управлять кланом, ожидая возвращения тех, кто остался в живых, и воздавая почепсти тем, кто погиб.

На Жу'укто Энкармината становится шансом сменить вождя клана и пройти обряды посвящения. Собираясь в

нескольких поселениях и лагерях за пределами огромных разрастающихся зон, молодёжь вступает в новые кланы и обретает более важные межклановые связи. Проходя множество испытаний, ритуальное шрамирование, кровопускание и участвуя в сражениях, они становятся полноправными членами клана, что способны путешествовать и нести ответственность, как все взрослые. Невыполнение обязательств обычно означает изгнание – если такой изгой не сгорит от стыда, его примут коренные старейшины в ближайшем поселении.

Кроме того, на всех лунах воин может бросить вызов вождю и оспорить его право вести за собой клан. Каждый претендент должен подтвердить своё мастерство коренным старейшинам, отправиться на Ни'икту, дабы пройти испытание и выжить вопреки смертоносной жизни джунглей. Действующий вождь также должне отправиться на луну, чтобы доказать свою власть, но самым почитаемым вожакам клан позволяет оставить свой пост добровольно. Впрочем, даже такой «отставной» лидер обычно жертвует свою кровь, дабы удовлетворить аппетиты Горгета. В конце Энкарминаты, оставшиеся в живых претенденты возвращаются в Минуты покоя новыми вождями своих кланов. Изредка возвращаются два и более претендента из один клан – тогда победитель определяется ритуальным поединком до смерти на каменистом плато. Бои людей, что провели две недели в дикой природе Ни'икту, часто становятся быстрыми и решительными, так как воины травмированы, утомлены и жаждут скорейшего разрешения. Кто бы ни победил, Горгета порадует кровь на камнях.

БОЕВЫЕ КЛАНЫ

Кланы Талакса состоят отнюдь не из неорганизованных дикарей. Хитрые, как и подобает неустанным охотникам, талаксцы на своей собственной земле не знают себе равных. Обычно член клана более чем способен постоять за себя, как в кабацной драке, так и в смертельной перестрелке. Даже дети и подростки – опасные противники. Они учатся владеть клинком, кулаками и огнестрельным оружием с юного возраста. Только дураки недооценивают талаксцев.

Разорители же выделяются даже на фоне таких опасных бойцов как талаксцы. Они служат вождям телохранителями и главными стражами Минут покоя. Разорители пользуютя репутацией грозных наёмников по всему Вихрю. Эти опытные и неуступчивые воины полагаются на свои размеры и скорость, чтобы ошеломить противника, переломать ему кости и смять плоть самым пугающим образом. Каждый разоритель – сплошная стена из вращающихся клинков и фонтанов крови, взывающая к Повелителю битв. Увы, благословления Кхорна порой оборачиваются проклятием, и наёмник, следуя своей врожденной кровожадности, оборачиваются против нанимателя.

Над всеми стоят шаманы-кузнецы Чо'нда – избранники Горгета. Равно умелые на поле боя и в кузне, они – сочетание ремесленника и воина, что делает их весьма мощной силой самих по себе. От других членов клана их отделяет врожденное чутьё на демонов. Некоторые утверждают, что вонь демонов подобна аромату, другие говорят, что могут видеть сквозь завесу между реальностью и Варпом. Какой бы метод они не использовали, для себя или внутри кузниц, инстинкт охотников на демонов, необъясним. Используя силки из жил, шаманы способны ловить демонов словно дичь безо всякого вероломного колдовства, которое используют последователи других, слабых богов.

Член боевого клана Талакса (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	28	37	38	36	29	32	31	25	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 13
Броня: руки 6, корпус 6, ноги 6
Общий БВ: 3
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил), Языкознание (Низкий готический) (Инт), Парирование (ББ), Выживание (Вос) +10, Техпользование (Инт).
Таланты: Амбидекстрия, Быстрое выхватывание, Потрошитель, Неистовство, Ненависть (Последователи Слаанеш), Обостренные чувства (Слух), Кулачный боец.
Броня: обработанные ксеношкуры.
Оружие: цепной кинжал (холодное; 1к10+4 Р; ББ 2; Разрывающее), ручная пушка (Пистолет; 35 м.; О/–/–; 1к10+4 У; ББ 2; Маг 5; Пер 2 Полных)
Снаряжение: дыхательный аппарат, три магазина для ручной пушки.

Талакский разоритель (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	38	37	38	36	29	32	31	21	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 14
Броня: всё по 6
Общий БВ: 3
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Кутёж, Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил) +10, Языкознание (Инт) (Низкий готический), Парирование (ББ), Выживание (Вос) +10, Техпользование (Инт).
Таланты: Амбидекстрия, Боевая ярость, Сокрушительный удар, Разоружение, Потрошитель, Неистовство, Ненависть (Последователи Слаанеш), Обостренные чувства (Слух), Железная челюсть, Чуткий сон, Шаг в сторону, Быстрая атака, Быстрое выхватывание, Парное оружие (Рукопашная и Стрельба), Кулачный боец, Несокрушимая воля.
Броня: талакский кожаный доспех
Оружие: цепной кинжал (холодное; 1к10+6 Р; ББ 2; Разрывающее), цепной меч (холодное; 1к10+7 Р; ББ 2; Сбалансированное, Разрывающее), ручная пушка (Пистолет; 35 м.; О/–/–; 1к10+4 Р; ББ 2; Маг 5; Пер 2 полных)
Снаряжение: дыхательный аппарат, три магазина для ручной пушки.

Шаман-кузнец (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
30	28	32	33	36	39	42	31	25	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 16
Броня: руки 6, корпус 6, ноги 6, голова 3
Общий БВ: 3
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов) +10, Запретное знание (Демонология) (Инт) +20, Запретное знание (Оккультизм) (Инт), Запугивание (Сил), Языкознание (Инт) (Низкий готический), Медика (Инт) +10, Парирование (ББ), Выживание (Вос) +10, Техпользование (Инт) +10, Ремесло (Оружейник) (Инт) +10, Ремесло (Техномат) (Инт) +10.
Таланты: Амбидекстрия, Бронник, Потрошитель, Неистовство, Ненависть (Последователи Слаанеш), Обострённые чувства (Слух), Всё видавший, Быстрое выхватывание, Кулачный боец.
Особенности: Сверхъестественные чувства (10).
Броня: обработанные ксеношкуры и шлем-череп.
Оружие: цепной кинжал (холодное; 1к10+4 Р; ББ 2; Разрывающее), ручная пушка (Пистолет; 35 м.; О/–/–; 1к10+4 Р; ББ 2; Маг 5; Пер 2 Полных), жертвенный нож (холодное; 1к5+3 Р; ББ 0).
Снаряжение: дыхательный аппарат, три магазина для для ручной пушки, силок из жил, различные склянки для крови.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ МАШИНЫ

Демонические машины – причудливый и пугающий гибрид механической изобретательности и порождённого тёмными силами безумия. Удержание пульсирующей ярости демона внутри металлического тела требует крепких оков, соблазнительной приманки и кровавого жертвоприношения. Каждая конструкция – это тюрьма и новое тело для демона, связанного службой новому хозяину, но обладающего физическим телом, которое в ином случае было бы тяжело поддерживать.

Кровавым кузнецам Талакса известен уникальный метод связывания демонов с машинами. В каждое из их творений встроены особые оковы – силки из жил. Эта простая конструкция, наполненная свежей кровью убитых, становится почти непреодолимой для плотских сущностей и приспешников Кровавого бога. Как только появляется привлеченный кровью демон, петля затягивается, и порождение Варпа попадает в плен. Гнев демона обеспечивает машину почти неограниченным источником энергии. Хотя этот процесс уступает в точности методам других обитателей Вихря, шаманы-кузнецы Талакса создают одни из самых кровожадных машин в Вопящем вихре.

Однако, они далеко не единственные, кто изготавливает такие творения. Независимо от того, какая планета или организация их изготавливает, все демонические машины жертвую прочностью машины ради ужаса и мощи, что внушает демон, шагающий по полю боя на ногах из металла и керамита. Все демонические машины имеют следующие ограничения:

- Демонические машины имеют характеристики, так как они считаются разумными существами, а не механическими транспортными средствами.
- Все демонические машины обладают особенностью Демоническая машина (см. стр. 49).
- Любые связанные с машиной «члены экипажа» технически являются частью конструкции и не могут быть целями для атак.
- Демонические машины имеют Размер (Огромный) (7) или больше.

Если машина получает какой-либо критический урон, то ущерб получают не только механические узды, но и силок из жил или другой механизм, удерживающий демона. По мере того, как узы слабеют, демон может разорвать свои оковы и начать управлять машиной самостоятельно. Если демон полностью освободится и нарушит целостность самой машины, он, скорее всего, обрушит свою немалую мощь на всех вокруг. Если демоническая машина получает критический урон, обратитесь к таблице 3-8: Критические урон демонических машин, чтобы определить, что и как было повреждено.

Более подробные правила на создание и применение демонических машин см. в главе II « **Tome of Decay**».

Особенности демонических машин

Демоническая машина: это существо представляет собой сплав демона и машины, неразрывное и ужасающее смешение технологий и колдовства, делающее плод такого союза устойчивым почти к любому оружию. Демоническая машина обладает особенностями Потустороннее и Порождение кошмаров, а также невосприимчива к Страху, Оглушению, Безумию, Ядам и Болезням и Подавлению. Колдовские руны, что удерживают машины единым целым, защищают её от психосил, воздействующих на разум – они не работают против демонических машин. Кроме того, бонус Выносливости у такой машины вырастает на +X, но психосилы, а также оружие со свойствами Благословлённое, Психосиловое и Освящённое игнорируют эту прибавку.

Руны Кровавого бога: Кхорн презирает весь род псайкеров за коварство и хитрость и считает их недостойным поля битвы. Любая демоническая машина, связанная со службой Кхорну, может иметь выгравированные или нанесенные руны защиты и обереги от таких трусов. Любая психосила, используемая непосредственно на машину, приводит к тому, что нападающий псайкер делает бросок по таблице 6-3: Прорывы Варпа на странице 211 «**Основной книги правил Black Crusade»** с бонусом +30. Кроме того, урон от любого прямого повреждения психическими способностями уменьшается на 1к10. Руны не защищают от сил Веры, используемых против машины.

Рёв Кхорна: раскатистый рев исходит от машины словно от первобытного хищника. Глубокие инфразвуковые волны вызывают врожденный страх у всего живого. Потратив Полное действие, машина заставляет всех живых существа в радиусе 100 метров от передней части машины немедленно совершить проверку Страха, как если бы машина обладала уровнем Страха на единицу выше того, что указан в её профиле. Любая цель, провалившая проверку, будет Подавлена на 1к5 ходов.

Кровавый гнев: демонических машин Кхорна влечёт запах свежепролитой крови. Если в пределах 100 метров от машины пролилась кровь, то демон должен пройти **трудную (-10) проверку Силы воли** или вступить в бой с ближайшей кровоточащей целью, используя полное движение и талант Яростный натиск (если обладает им).

Таблица 3-8: Критический урон по демоническим машинам

Очки урона	Результат
1-3	**Отвлечение**: демон впадает в ярость от того, что враг смог задеть его, и должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, чтобы воспротивиться желанию обрушить свою следующую атаку на того, кто его ранил. Если демон уже сосредоточен на этом враге, он должен броситься к нему в ближний бой и поразить всем оружием, что у него есть.
4-6	**Разрушение брони**: атака лишает машину части брони и защитных рун. Снизьте показатель Брони на 1к10. Кроме того, все следующие критические попадания получают бонус +2 при бросках по этой таблице. Если машина получит несколько таких попаданий, эти бонусы +2 будут складываться. Также бросьте 1к10. Если выпадет 9 или 10, то любая защитная способность (например, Руны Кровавого бога) теряется и больше не даёт защиты.
7-8	**Орудие повреждено**: случайным образом выберите одну единицу оружия демонической машины. Именно в него приходится вражеская атака. Конечно, демоны не настолько устойчивы как титаны, но способны позаботиться о себе. Бросьте 1к10. Если выпадет 7 или больше, оружие можно будет использовать в следующем раунде. Если выпадет 6 или меньше, орудие можно будет починить лишь вне боя.
9	**Сквозное попадание**: мощный удар пробивает броню машины и обламывает силок из жил. Уменьшите Броню машины на 1к10 и запишите ей ещё 2к10 единиц урона. Также это попадание пробивает корпус – бросьте 1к10 ещё раз. Если выпадет 9 или 10, демон окажется на свободе!
10+	**Демон на свободе**: атака оказалась достаточно сильна, чтобы полностью разрушить машину и лишить её способности удерживать демона внутри. С точки зрения игровой механики, машина полностью уничтожается, а демон воплощается в тварном мире. Внезапный прорыв энергии Варпа вызывает взрыв с радиусом 2к10 × 10 метров, что оставляет кратер. Каждый, кого задел взрыв, получает 5к10+10 единиц энергетического урона, от которого не спасает Броня (если только она не усилена оберегами, что защищают от воздействия психических способностей). Этот урон уменьшается на 2 очка за каждые полные десять метров между пострадавшим и центром взрыва. Также по решению мастера взрыв может наносить лишь 2к10+5 единиц урона, но освобождать демона из его оков – он может предложить персонажам отблагодарить их или сразу броситься бой – зависит от Принадлежности самого демона, персонажей, окружающих НИП и приключения.

ОСКВЕРНИТЕЛЬ

В некоторых частях Вихря эта демоническая машина распространена не меньше, чем осквернённые и переделанные имперские боевые машины. В разных кузнях могут по-разному сковывать демонов, но многие осквернители на удивление схожи внешне. Эти машины размерами сопоставимы с танками, чрезвычайно жестоки и готовы крушить всех вокруг. Осквернитель – предвестник полного уничтожения своих врагов, и неважно палит он из своей пушки или рвёт противников когтями.

Осквернитель (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
38	28	12 65	12 65	32	15	34	38	--	--

Скорость передвижения: 14/28/42/84 **Количество ран**: 48
Броня: всё по 12 **Общий ББ**: 12
Умения: Бдительность (Вос), Парирование (ББ).
Таланты: Х Мастер рукопашной, Неистовый натиск, Независимое прицеливание, Парное оружие (Рукопашная).
Особенности: Демоническая машина (+6); Машина (12); Четвероногое, Размер (Громадный), Сверхъестественная сила (+6).
Оружие: боевая пушка (Тяжелое; лоб, 750 м; О/–/–; 3к10+10 В; ББ 8; Маг -; Пер -; Взрыв [10], Оглушающее [3], Опустошительное [4]), чудовищные когти (холодное; 2к10+18 Р; ББ 8; Разрывающее, Громоздкое), автопушка «Жнец» (Тяжелое; 300 м.; О/4/-; 3к10+8 У; ББ 6; Маг -; Пер -; Надёжное, Спаренное), ракетная установка «Опустошение» (Тяжёлое; 100 м.; О/2; 2к10 В; ББ 2; Маг -; Пер -; Взрыв [4], Опустошительное [2])

Примечание для мастера: осквернителей делают на многих мирах, и эти машины могут быть посвящены самым разным богам. Чтобы создать осквернителя, посвящённого определённой Губительной силе, добавьте исходному профилю подходящие особенности – например, Кровавый гнев и Руны Кровавого бога для машин Кхорна.

КРОВАВЫЙ ПАЛАЧ

Среди самых опасных и многочисленных демонических машин, связанных с Кхорном, особо выделяются кровавые палачи – эти механизмы не хотят ничего, кроме как выслеживать и пожирать своих жертв. Они несут в себе души могущественных могильных демонов и похожи на медно-керамитовых клещей, размерами и смертоносностью намного превосходящими средний танк. У подавляющего большинства палачей есть два массивных клинка, которыми легко можно пробить толстую броню. Иногда вместо одного из клинков можно увидеть большое копьё – пронзатель – такое оружие талаксцы с радостью используют против трусов, что бежали с поля боя. Обычно палачи охотятся небольшими стаями по две-три машины, что вынюхивают недобитых врагов. Палачи упиваются кровопролитием и резней больше многих других машин. Это очень непокорные воины, способные вырваться из рук своих нанимателей и окунуться в водоворот льющейся крови и разорванной плоти.

Кровавый палач (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
45	28	12 64	68	49	YX	29	37	--	--

Скорость передвижения: 14/28/42/84 **Количество ран**: 48
Броня: всё по 8 **Общий БВ**: 12
Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов), Парирование (ББ).
Таланты: Неистовый натиск, Мастер рукопашной, Потрошитель, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашная и Стрельба), Вихрь смерти.
Особенности: Кровавый гнев, Демоническая машина (+6); Машина (8); Четвероногое, Руны Кровавого бога, Размер (Огромный), Сверхъестественные чувства (40 м.), Сверхъестественная Сила (+6)
Оружие: два титанических клинка (холодное; 2к10+17 Р; ББ 8; Разрывающее) или один титанический клинок и пронзатель (Тяжелое; 50 м.; О/–/–; 1к10+8 Р; ББ 10; Маг -; Пер -; Разящее [4], Обездвиживающее [4] *).
**В начале своего хода, цели, поражённые пронзателем, должны пройти встречную проверку Силы против Кровавого палача. В случае провала демоническая машина тащит цель к себе на расстояние в десять метров плюс удвоенное количество степеней провала.*

МЕДНЫЙ СКОРПИОН

Медный скорпион, похожий на ядовитых арахнидов многих миров, и размерами сопоставимый с имперским «Разящим клинком» – разрушительная машина войны, сочетающая мощь тяжёлой артиллерии и механических когтей, благодаря которым скорпион способен легко разрывать как «мягкие», так и бронированные цели. Такие звери неподвластны слепой ярости, коей наслаждаются кровавые палачи, и способны с большой точностью и безжалостностью пускать в ход весь арсенал и жестоко расправляться с врагами. Обычно демонов для скорпиона не захватывают силой, а заманивают обещаниями бескрайнего кровопролития, которое утолит их жажду насилия. Немногие демоны готовы сковать себя в машине, и потому медные скорпионы с Талакса – большая редкость.

Медный скорпион (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
49	32	17 80	15 80	39	37	37	38	--	--

Скорость передвижения: 18/36/54/108
Количество ран: 80
Броня: всё по 24
Общий БВ: 15
Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов).
Таланты: Неистовый натиск, Быстрая атака.
Особенности: Рёв Кхорна, Демоническая машина (+7); Машина (24); Четвероногое (6), Руны Кровавого бога, Размер (Колоссальный), Сверхъестественная сила (+9).
Оружие: смертоносные когти (холодное; 2к10+24 Р; ББ 8; Разрывающее), две пушки «Адская пасть» (Тяжёлое; 30 м.; О/–/–; 1к10+6 Э; ББ 3; Маг -; Пер -; Зажигательное, Распыляющее), подрывная пушка (Тяжёлое; 50 м.; О/–/–; 4к10+10 В; ББ 8; Маг -; Пер -; Взрыв [10], Оглушающее [3]), пушка «Скорпион» (Тяжёлое; 180 м.; 3/6/10; 2к10+5 Э; ББ 4; Маг -; Пер -; Шквальное).

ПОГИБЕЛЬНЫЙ РАЗРУШИТЕЛЬ

Погибельный разрушитель – машина поддержки, и потому редко встречается в воинствах Хозяина черепов за пределами Вихря, и ещё реже – внутри него. Это создание, вооружённое четырьями миномётами, действует далеко от передовой. Немногие из демонов Кхорна способны противостоять зову крови и держаться достаточно далеко от поля боя, истребляя врагов самым чудовищным образом – неудивительно, что взрыватели всегда в большой цене.

Хотя опустошения, на которые способны орудия разрушителя, способны привести в ужас даже закалённых ветеранов, возможно, самое пугающее в этой машине – это её наклонности падальщика. Очень немногие видели вблизи ужасающие могильные снаряды, сделанные из костей павших. Как правило, после боя разрушитель часами бродит по остывающему полю брани, поглощая останки своих жертв. Этот материал машина использует для создания своих боеприпасов для следующего сражения, бесконечно утилизируя останки жертв. Многие верят, что каждый разрушитель хранит частицу самого первого из своих снарядов, омываемого кровью новых жертв всякий раз, когда гора черепов под троном растёт.

Погибельный разрушитель (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
26	38	10 45	14 64	40	32	40	48	--	--

Скорость передвижения: 5/10/20/40 **Количество ран**: 88
Броня: всё по 12 **Общий ББ**: 14
Умения: Бдительность (Вос) +10.
Таланты: Меткий стрелок.
Особенности: Рёв Кхорна, Ползун, Демоническая машина (+8), Машина (12), Руны Кровавого бога, Размер (Колоссальный), Паникёр, Сверхъестественная Сила (+6).
Оружие: четыре тяжелых миномёта Погибельного разрушителя (Тяжёлое; лоб; 50-500 м.; О/–/–; 3к10+6 В; ББ 8; Маг -; Пер -; Взрыв [10], Оглушающее [2], Опустошительное [5], Гиростабилизированное, Неточное), медный таран (холодное; 2к10+16 Р; ББ 6; Бритвенной остроты, Разрывающее, Громоздкое).
Залп черепов: погибельный разрушитель поглощает кости тех, кто пал от его залпов и формирует из них новые снаряды в бесконечном цикле расправы. Столкнувшись с большим количеством пехоты или иных небронированных целей, разрушитель может дать залп изо всех четырёх миномётов одновременно, стремясь убить всех разом и собрать целый урожай костей. При такой атаке предпринимает всего один бросок, который получает бонус +10 к Дальнему бою, а атака получает следующие свойства – Взрыв (25), Оглушающее (4), Опустошительное (15) и Накачка. Погибельный разрушитель не может двигаться в течении хода после такого выстрела.
Долой слабаков!: если у него есть выбор, погибельный разрушитель будет атаковать многочисленных, но слабо бронированных врагов. Союзники разрушителя должны пройти встречную **сложную (-10) проверку Силы воли**, чтобы убедить его перенаправить огонь на другую цель.

ЖНЕЦ ЧЕРЕПОВ

Талаксцы почитают эту огромную машину как аватар Горгета, живое проявление своего бога. Она немного крупнее, чем титан «Гончая» и на протяжении веков постоянно менялась, стремясь больше походить на чудовищного кровожада. В одной руке в плоть установлена турбомельта, способная испарить всё, кроме самых мощных укреплений. Другая рука держит массивный цепной топор, но в отличие от жёстко сочленённых рук титана, конечности Жнеца могут изгибаться как живые.

Хотя эта машина находится на Чо'нда, её замечали в других мирах Вихря, хотя никто не знает, доставляли ли её талаксцы, или она каким-то образом путешествовала самостоятельно. По слухам, Жнеца встречали на передовой и в других частях галактики – это порождает чудовищные слухи о том, что их может быть много, или, что Губительные силы способны создавать эту демоническую конструкцию где угодно и когда угодно.

Жнец черепов – неотъемлемая часть культуры, и занимает особую роль в Энкарминате, как на Чо'нда, так и на Жу'укто. Ни один коренной старейшина не расскажет о его сотворении (возможно, они не осмеливаются говорить об этом), и ни один шаман-кузнец не способен выковать такого зверя. Многие просто верят, что Жнец черепов появился на Чо'нда, когда их бог вдохнул свой горячий гнев в Бранные луны при рождении, чтобы направлять талаксцев в их поклонении Горгету и разогревать их кровь для битвы.

Жнец черепов (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
52	38	18 94	97	52	47	3Х	53	--	43

Скорость передвижения: 10/20/30/60 **Количество ран**: 160
Броня: всё по 24 **Общий ББ**: 18
Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов) (применяется против атак врагов такого же размера), Парирование (ББ) +10 (только против оружия с размером (Титанический)).
Таланты: Неистовый натиск, Молниеносная атака.
Особенности: Кровавый гнев, Демоническая машина (+9), Страх (2), Машина (24), Руны Кровавого Бога, Размер (Колоссальный), Сверхъестественная Сила (+9).
Оружие: турбомельта (Тяжёлое; 100 м.; О/–/–; 4к10+20 Э; ББ 10; Маг -; Пер -; Взрыв [5], Опустошительное [5], Мельта, Перезарядка), огромный цепной топор (холодное; 3к10+24 Р; ББ 8; Разрывающее).

Красный рассвет

Вводная для мастера

•

Долгая тёмная ночь

•

Смерть на рассвете

•

Натиск рассвета

•

Последствия и приложение

Глава IV: Красный рассвет

"В левой руке стенает демон, скованный в форме топора. Его песни крови и ненависти разносятся эхом и наполняют небо стоном, который будоражит мертвых. Одесную него стоят демоны – охотники, что натягивают поводки гончих. Они насыщаются тенями и духами, которых изводили, бросая друг другу кусочки невинности, чтобы все могли попробовать самое сладкое мясо ... Вот, приходит Владыка демонов, и мы обречены"

– выдержка из «Кодекс Демоникус»

Красный рассвет» – это приключение по системе **Black Crusade**, которое погружает еретиков в пучину тотальной войны за могучее оружие, способное принести обладателю победу над всеми соперниками в Вопящем вихре. Это топор Кха-Акша, вместилище кровожада Кхорна, что находится на Мессии. Но любой настоящий чемпион Кровавого бога знает, такие сокровища редко даются в руки просто так. Топор не лежит в пустыне, ожидая первого встречного – он в руках одного из бесчисленных миллионов раздутых мутантов, что бродят по ночной стороне Мессии. Как мутант завладел топором – неизвестно, но, когда отравленный свет осквернённого солнца Мессии падёт на эту тварь, она превратится в хитрого и коварного врага, который мгновенно распознает истинную мощь зажатого в его грязных когтях оружия. В этот миг некогда ничтожный мутант получит возможность завоевать целый мир.

И пусть еретиков вряд ли заботит судьба Мессии, их явно заинтересует само оружие, и они не позволят ему прохлаждаться в лапах простого вожака мутантов. Чтобы получить его, еретикам сначала придётся подчинить несколько местных кланов, ведь только объединив местных жителей, они имеют шансы победить орду мутантов, прикончить их омерзительного вождя и забрать топор.

Вводная для мастера

Этот раздел кратко излагает предысторию приключения и его сюжет. Благодаря ему, мастер может выдавать игрокам столько подробностей, сколько считает нужным, и погружать их в кровавое действие.

Перед тем как браться за этот раздел, мастеру стоит больше узнать о самой Мессии. О планете рассказывается в «**Основной книге правил Black Crusade**» на странице 339, а её города, опасности и власть имущие подробнее описаны на страницах 106-110 этой книги. Действие приключения происходит в разорённых пустошах, где буровые бароны отчаянно борются за ресурсы друг с другом, попутно отбиваясь от бесконечных орд безмозглых мутантов. Но с приходом дня эти мутанты превращаются в хитрых убийц, и, если к рассвету топор Кха-Акша всё ещё будет в лапах одного из них, все надежды еретиков заполучить его растают подобно плоти мутантов под солнцем.

Предыстория

Обитатели Мессии пойманы в безжалостный круговорот дня и ночи этого проклятого мира. Если бы не многочисленные бурильщики, прочёсывающие пустоши в поисках месторождений прометия, оба города Мессии вскоре бы погибли, но бурильные кланы готовы сталкиваться с мириадами опасностей ради добычи. Помимо природных опасностей Мессии, смерти буровщиков жаждут несметные орды мерзких мутантов. Эти твари бездумно ковыляют навстречу заре, и достигнув её, превращаются в коварных чудовищ невероятной хитрости.

Когда еретики прибывают на Мессию в поисках топора Кха-Акша, рассвет уже близится, и несущий топор мутант инстинктивно бредёт навстречу ядовитому свету Ксозона, светила Мессии. Как еретики смогут добыть топор до «пробуждения» его носителя – центральная точка приключения.

Сюжет приключения

Приключение начинается с прибытия еретиков на Мессию ради поисков топора Кха-Акша. Вскоре персонажи узнают, где сейчас топор и насколько сложно его добыть. Только взяв под контроль один или несколько действующих в этом районе буровых кланов, еретики имеют шанс наложить руки на топор. Как они этого достигнут – зависит от игроков.

В приключении подробно описаны три буровых клана и их образ действий. Как бы еретики не решили действовать, мастер должен создать достаточно напряженный фон повествования и должным образом усложнить приключение.

Учитывая различия кланов-соперников, игроки могут вступить с кем-то из них в переговоры, сразиться, попытаться захватить в них власть или полностью проигнорировать. Подмяв под себя один клан, еретики могут попытаться повлиять на другой или придумать иную тактику. Буровые бароны, разумеется, стремятся достигнуть своих целей и каждый реагирует на появление еретиков по-своему.

Порядок в хаосе

«Красный рассвет» обладает открытой структурой, что позволяет еретикам исследовать пустоши Мессии и взаимодействовать с бурильными баронами и прочими жителями планеты, как они того захотят. Однако, если мастер пожелает использовать более строгую структуру событий, он может воспользоваться одним из двух способов.

Во-первых, карта (стр. 147) составлена таким образом, что приближающиеся к терминатору еретики будут поочерёдно сталкиваться с каждой буровой, если только не будут сознательно пытаться этого избежать. Это позволяет мастеру делать встречу с каждым кланом отдельным этапом приключения.

Второй способ задать структуру – обратный отсчёт. Рассвет приближается, и пусть мастеру нет нужды строго отмерить срок, неизбженая заря может подталкивать события. Буровые бароны вернутся в Меконту до восхода, если, конечно, еретики не подомнут буровые кланы под себя, что само по себе является целым достижением. Остальное второстепенно.

Если следовать карте, то приключение, скорее всего, будет протекать следующим образом:

- Еретики прибывают в указанную на карте точку, где сталкиваются с опасностями пустошей у первой буровой, принадлежащей клану Йоргстерн.
- Группа встречается с буровым бароном Калебом Йоргстерном. Еретики могут как отнять у него власть, так и заключить соглашение.
- Персонажи пересекают пустоши и сталкиваются с Рудкорпусом 358 и новыми опасностями Мессии.
- Достигнув второй буровой, еретики встречаются с буровым бароном Вассидом – с ним можно как договориться, так и низложить его.
- Еретики вновь пересекают пустоши, направляясь к буровой Презрительного воинства.
- Группа встречается с Рахимом Скотией, с которым можно как договориться, так и победить.
- Еретики узнают местоположение топора Кха-Акша во время общения с баронами, либо посредством одного из методов из части II.
- Начинается рассвет и приключение достигает кульминации: еретики противостоят носителю топора.

Однако, пока еретики возятся с буровыми баронами, время не останавливается, и приключение близится к финалу независимо от действий игроков. Рассвет почти начался, и мутанты близки к перерождению. Как только на мутанта с топором Кха-Акша упадет первый луч Ксозона, он обретёт сознание и немедленно преисполнится мощью.

Кульминацией приключения становится рассвет и неизбежное столкновение с ордой мутантов. К этому мигу еретики могли захватить власть над одним или несколькими буровыми кланами и использовать их себе на благо. Если персонажи решили этого не делать или применили собственный подход, ничто не мешает им заполучить топор, полагаясь на собственное мастерство и силу оружия.

Как станет известно прочитавшему приключение мастеру, «Красный рассвет» связан с описанными в этой книге темами. Он сконцентрирован вокруг власти, в частности военной власти, приобретаемой благодаря силе. Но у Кхорна

множество аспектов, а потому эту силу можно применять по-разному. Это может быть грубая физическая сила или огневая мощь, невидимый нож, вылетающий из темноты, или один жест, заставляющий собеседника подчиниться твоей воле. У каждого бурового барона свой подход к войне, а потому еретикам нужно очень по-разному проявить себя, чтобы справиться с каждым и снискать благоволение Кровавого бога. Разумеется, ключевым аспектом Кхорна остаётся конфликт, и на Мессии нет недостатка в таковых. В сущности, именно ошеломляющих масштабов вспышка кровопролития приводит к финальной сцене приключения, в которой война в пустошах призывает сокрытую в топоре истинную силу.

Цель «Красного рассвета» – добыть топор Кха-Акша. Когда еретики узнают его истинную суть, приключение поставит их перед суровым выбором. На них надвигается бесчисленная орда мутантов, и еретики могут раз и навсегда израсходовать всю силу топора, призвав заточённого внутри великого демона, или попробовать пробиться через орду своими силами, дабы потом найти артефакту лучшее применение.

Руководство для мастера: общая картина

«Красный рассвет» – второе приключение в серии книг, посвящённых отдельным Губительным силам. Первое – «Опрокинутые шпили» (издано в дополнении «**Tome of Fate**»), погрузило еретиков в заговоры и интриги последователей Тзинча. Каждой из Губительных сил посвящено по одной книге и приключению, исследующему поднятые в ней темы. Эти приключения можно использовать для создания долгой кампании. Когда все четыре сценария будут пройдены, еретики возвысятся над обитателями Вопящего вихря, а их история может окончиться апокалиптическим финалом, связывающим все четыре сюжета.

Карта

Напечатанную на странице 147 карту можно без страха показывать игрокам – всё указанное на ней, легко узнать, и никаких секретов она не таит. Один дюйм на карте соответствует одному километру, но мастер может изменить этот масштаб, если сочтёт нужным. Персонажи могут знать о Мессии больше, чем указано на карте, только если сами родились здест или потратили немало времени на изучение. В таком случае мастер может раскрыть больше деталей или выдать несколько намёков по ходу игры – например, в виде признаний допрашиваемых пленников.

Начало приключения

«**Красный рассвет**» предполагает, что еретики прибыли на Мессию в поисках топора Кха-Акша, гнуснопрославленного демонического оружия, легенды о котором ходят по всем Сумеречным мирам. Одна только возможность получить это оружие – уже достаточный повод отправится на Мессию, но мастер также может продумать и то, как персонажи узнали об артефакте. Особо дальновидные ведущие могут подбросить еретикам слухи о топоре ещё в предыдущих приключениях, описывая оружие так, что игроки не смогут удержаться от соблазна заполучить его.

Мастер может в корне изменить подход, приведя еретиков на Мессию по совсем другой причине, и только там рассказав о сокровище. Это особенно хорошо сработает, если мастер хочет, чтобы еретики провели некоторое время в местном городе (или обоих городах) и исследовали планету. Это также позволит игрокам больше узнать о планете и лучше подготовиться к ужасам, ожидающим их в пустошах – при помощи **рутинной (+20) проверки Дознания**. Также приключение может стать частью сговора (см. главу о мастере игры в «**Основной книге правил Black Crusade**»).

Также мастер может связать ход приключения с одним или несколькими игровыми персонажами. Рождённые на Мессии еретики, вроде хим-охотника, могут знать о топоре из легенд. Также это отличный способ ввести в группу нового героя, что бывает необходимо, когда предыдущий погиб и игрок создал нового. В таком случае, новый персонаж приносит группе нечто очень ценное – полезные знания о планете (определяются мастером), мутантах (в том числе их суточных циркадных ритмах), токсичных пустошах, буровых баронах и т. д. Даже если другие еретики занимают важное место в повествовании, фокус на новичке даст персонажу вескую причину присоединиться к группе и позволит получить справедливую долю «экранного времени».

Это приключение можно связать с другими – например, со «Лживыми пророками» (см. главу XII «**Основной книги правил Black Crusade**»). Описание топора и сведения о том, где его искать, можно найти в Храме лжи или получить из уст Лживого оракула. Также приключение может стать продолжением «Опрокинутых шпилей» из «тзинчитского» дополнения «**Tome of Fate**». Подобный подход ещё более уместен, если мастер намерен столкнуть еретиков с вызовом от каждой Губительной силы, дабы персонажи доказали, что достойны править Вопящим вихрем. С другой стороны, пережив посещение К'сала, еретики могут просто жаждать ещё большей силы.

Если персонажи бросятся в приключение безо всякой подготовки и не потрудившись узнать о Мессии ничего, помимо того, что там есть топор, намёкнуть на мерзкую природу планеты можно, указав на множество развешанных по челноку противогазов, введя случайные разговоры рабов о приближающемся рассвете и мутантах, упомянув на легко различимые татуировки и знаки бурильных кланов и другие подсказки, которые должны поведать о том, что Мессия – это не просто большая пустошь, в центре которой лежит топор.

Чтобы передать то, что персонажи знают о топоре, зачитайте вслух или перескажите им следующее:

Говорят, что давным-давно Повелитель крови создал топор Кха-Акша, что позволил бы самых достойных из владеющих его силой сполна проявить себя на поле брани. Сотни, а быть может и тысячи, честолюбивых воителей владели этим оружием и сражались им, но никто так и не стяжал лавры величайшего. Последний смертный носитель топора пал в битве на Мессии. Говорят, что он истреблял неуклюжих мутантов планеты, но был разорван или на куски, а топор поднял один из бездумных ничтожеств. Теперь Кха-Акша обитает в пустошах, родине мутантов и буровых установок, что сосут прометий из планеты точно кровь из плоти. Кто бы не хотел заполучить топор, он должен столкнутся с опасностями этих суровых и ядовитых земель и испытать гнев ещё более суровых буровых баронов. И он должен сделать всё быстро, ибо ужасное светило Мессии начинает всходить, а с рассветом мутантов ждёт ужасное преображение.

Как Кровавый бог вознаградит того, кто вырвет топор из рук недостойного, не знающего цену сокровищу, и будет сражаться во имя Кхорна?

КРОВЬ КРОВАВОМУ БОГУ

«Красный рассвет» сосредоточен на темах этой книги – войне, силе и кровопролитии во всех их бесчисленных формах, и потому группа с большим количеством персонажей-воинов будет только уместна. Такие герои прекрасно подходят для этого сценария, а идеальной будет группа, целиком состоящая из еретиков, которые частично или полностью преданы Кхорну. Это не значит, что еретики прочих видов и покровителей не могут участвовать в приключении. Вовлечение персонажей другой направленности стоит только поощрять, хотя бы потому что сама природа Хаоса способствует соперничество. Игрокам следует решить, как отреагируют их персонажи на ситуацию, в которой им захочется действовать скрытно и коварно, но наиболее очевидным способом преуспеть будет грубая сила. Этот диссонанс может предоставить дополнительные игровые возможности и сделает приключение более ярким и запоминающимся.

Также мастер может использовать описанные ниже второстепенные цели для персонажей, не следующих путём Кхорна, дабы у таких персонажей были собственные мотивы и задачи.

Поскольку посвящённый иной силе еретик может оказаться в невыгодном положении, будет справедливо дать им свои преимущества. Ниже описано несколько необязательных, личных целей, которые могут преследовать персонажи, а также указаны награды за их достижение. Разумеется, мастеру и игрокам рекомендуется самостоятельно придумывать цели и мотивы, более подходящие игрокам и текущему повествованию.

ПОСВЯЩЁННЫЕ ТЗИНЧУ ПЕРСОНАЖИ

Служители Меняющего пути часто считают последователей Кхорна жестокими и прямолинейными. Тзинчиты понимают, что каждый этап конфликта – лишь веха в большом пути, и всегда готовы идти на хитрости и плести интриги ради долгосрочных целей, которые кхорниты могут даже не заметить. Это не значит, что последователи Тзинча менее воинственны, но им нужно помнить, что когда их долговременные интриги столкнутся с необходимостью сражаться здесь и сейчас, бой будет неизбежен.

Личная цель: Преданный Тзинчу персонаж видит долгосрочное преимущество в захвате власти над бурильными кланами и получает дополнительно 100 очков Опыта за каждый клан, который уцелеет к концу приключения и будет пребывать под его властью.

ПОСВЯЩЁННЫЕ СЛААНЕШ ПЕРСОНАЖИ

Слуги Князя Хаоса могут найти на Мессии множество способов утолить жажду ощущений, но только если готовы терпеть общество грубых и невоспитанных бурильщиков. Такие люди, вероятно, сочтут местных баронов невероятными хамами, а туземцы, несомненно, будут возмущаться архаичными манерами персонажей. Игрокам рекомендуется отыгрывать такие сцены, а мастеру – награждать игроков за хороший отыгрыш.

Личная цель: Преданный Слаанеш персонаж, который получил власть над значительной группой клановцев, используя Социальные умения вместо насилия (на усмотрение мастера), получает дополнительно 100 очков Опыта за каждый подобный захват, что демонстрирует превосходство его покровителя.

ПОСВЯЩЁННЫЕ НУРГЛУ ПЕРСОНАЖИ

Для присягнувших Богу чумы война – это нечто значительно большее, нежели простое разрушение, ибо после смерти приходит разложение, а за разложением следует возрождение. Те, кто намерен распространять учение Нургла, могут найти множество способов прославить своего покровителя на полях сражений Мессии, хотя для этого потребуется оставить несколько врагов в живых, что противоречит планам Кровавого бога и его слуг.

Личная цель: бредущая навстречу солнцу орда мутантов даёт возможность распространить вирулентные благословения Нургла по всей Мессии. В этом может помочь психосила «Гниль Нургла», распространение подходящей чумы или омерзительный ритуал. В любом случае действовать нужно на расстоянии сотни метров от орды, а любая связанная с этим проверка (например, проверка Использования Варпа), должна быть как минимум напряжённой (-40), ибо не так просто заразить такое количество мутантов, чтобы угодить Отцу чумы. В случае успеха персонаж получает дополнительные 100 ОО. Обратите внимание, заражённая орда должна выжить, а мутанты – разбежаться по поверхности планеты после восхода солнца. Если орда будет уничтожена, бонус не присуждается.

Глава I: Долгая тёмная ночь

Как и на чём еретики прибудут на Мессию – зависит от обстоятельств. Если «**Красный рассвет**» – первое приключение в кампании, игру можно начать прямо на Мессии. Так или иначе, мастер должен позволить игркоам привыкнуть к миру, а лучший способ это сделать – погрузить их в него. Прочитайте или перескажите следующее:

Мессия – это мир, охваченный бесконечной войной с самим собой и теми немногими смертными, что осмеливаются на нём жить. Неудивительно, что легендарный топор Кха-Акша пребывает именно здесь, ибо в каком мире Вопящего вихря лучше поместить реликвию Кровавого бога, как не на том, где сам воздух выжигает плоть слабых, а земля источает пьянящую смесь кислоты и крови?

Игроки могут не только познакомиться с местными опасностями и осознать свою цель, но и выбрать стиль действий. После того как мастер покажет им карту, игроки могут решить отправиться в любое место и исследовать его. «Правильного» маршрута движения по Мессии не существует. Покинув посадочную площадку или город (если еретики достаточно подготовлены и осведомлены, чтобы приземлиться там), еретики отправляются в пустоши. Они могут передвигаться пешком (что крайне опасно), на захваченном силой или нанятом ползучем челноке, которые регулярно ходят из городов в пустоши, на мотоциклах, лошадях или даже на глиссере, хотя такие очень редки на Мессии. Само приобретение транспорта может стать коротким приключением. Далее в этом разделе описаны интересные места и присутствующие там персонажи, а также возможные события.

В пустоши

События «Красного рассвета» происходят в очень опасном и неприятном регионе Мессии, где три конкурирующих буровых барона пытаются собрать добытый прометий и сбежать до того, взойдёт смертельно опасное солнце. Но в этих краях есть не только базы буровых кланов – здест встречаются открытые пустоши, кислотные болота и споровые леса. В каждом подстерегают особенные опасности, описаные в соответствующих разделах.

ОТКРЫТЫЕ ПУСТОШИ

Пространство между точками на карте может казаться пустым, но на деле это не совсем так. Земля здесь обезображена, и идти чрезвычайно тяжело. Кислотные ветры терзают равнины, отчего дышать без фильтров или благословений Губительных сил почти невозможно. Странный и густой туман может в любое мгновение окутать землю, отчего даже в метре будет не разглядеть ни зги, а на коже и броне выпадёт едкая роса. Плоть планеты усеяна множеством нор маленьких, но зачастую смертельно опасных существ, обитающих под поверхностью, и они не потерпят чужаков, вторгшихся в их владения.

Когда еретики путешествуют по пустошам, мастер может «развлечь» их описанными ниже опасностями, а как именно – зависит от того, на чём и как долго путешествуют персонажи. Если еретики идут пешком (что не очень разумно), стоит подкидывать им хотя бы одну опасность на километр пути. При быстрой поездке на лошадях или транспортных средствах столкновений будет намного меньше. Разумеется, способ передвижения повлияет и на то, каким опасностям еретики подвергнутся –летящие будут куда чаще страдать от последствий загрязнения воздуха, шквальных ветров и тому подобного, чем от кислотных потоков и иных наземных опасностей. Помните, что туманы и ветра возникают естественным образом, и мастер может просто делать бросок к10: 1-2 – штиль, но +1 к следующему броску; 3-8 – шквальный ветер; 9-10 – тёмные туманы.

Кислотные потоки

По всему Вопящему вихрю ходят легенды о бурях Мессии, что неистово ярятся над её поверхностью и способны за считанные секунды содрать с попавшего под их удар глупца всю плоть. Ещё хуже то, что ветер поднимает в воздух кислоту, что часто случается вблизи терминатора – вечно движущейся линии рассвета, медленно ползущей по безобразной поверхности планеты. Воздух там кипит от атмосферных возмущений, а заливающие землю кислотные осадки всасываются в небо восходящими потоками, отчего там образуются клокочущие массы пылающих облаков. Излишне говорить, что любой, кто попадёт в облако, имеет крайне мало шансов на выживание.

Скорее всего, персонажи попадут под кислотный поток, если отвлекутся на иную опасность или просто не будут обращать внимания на происходящее вокруг. Всякий раз, когда находящийся в пустоши еретик проваливает

проверку Бдительности, он попадает под хлещущие из-под земли брызги кислоты, которые наносят 2к5 единиц энергетического урона в случайную зону попадания. Урон увеличивается на +1 за каждую ступень провала.

Воздушное загрязнение

Атмосфера Мессии будто бы окрашена зловещей сепией, которой покрывается любой материал, пролежавший здесь под открытым небом несколько часов. Точная природа этого загрязнения неизвестна – вероятно, это некий гибрид химического загрязнения и порчи Хаоса. Ни один обитатель планеты или Вопящего вихря и не пытается провести анализ, однако, они знают, что любой лишённый сверхъестественной стойкости человек должен носить дыхательный аппарат или получит необратимые повреждения дыхательных путей.

Еретик, что целый час находился в открытых пустошах без противогаза, фильтров-затычек или иного защитного снаряжения, должен пройти **сложную (-10) проверку Выносливости**, чтобы избежать воздействия загрязнения. Провалив её, еретик получает один уровень Усталости (см. стр. 247 «**Основной книги правил Black Crusade**»).

Автохтонная жизнь

Мессия может показаться лишённой жизни, но это не совсем так – в пустыне существует множество причудливых тварей. Большинство никому неизвестно, поскольку днём они прячутся от обжигающих лучей Ксозона, и выбираются для питания и размножения только ночами. Большая часть скрывающихся под пропитанной кислотой поверхностью Мессии тварей никогда не представали перед человеческими глазами – во всяком случае, ни один человек не прожил достаточно, чтобы о них рассказать.

Если еретики повредят поверхность планеты в ходе боя, ритуала или в любой другой миг, мастер может сделать бросок 1к10, чтобы узнать, какая тварь появится. Из мессийских зверей получаются прекрасные Орды – это важно, ведь персонажи-космодесантники могут даже не заметить одиночных противников. Мастеру рекомендуется использовать расширенные правила Орд со страницы 70, чтобы сбалансировать таких врагов (и чтобы каждый игрок получил свою порцию удовольствия). Профили этих существ можно найти в Приложении, на странице 146.

Тёмные туманы

Хотя большую часть поверхности Мессии терзают жгучие алхимические ветра, бывают моменты, когда они без предупреждения утихают, а им на смену приходит ещё более опасное явление. Опытные путешественники знают, что, когда прекращается вой ветра, и наступает зловещая тишина, приближаются туманы. За несколько минут коричневатый воздух сгущается, видимость падает так, что не помогают даже самые мощные люмены, а от искорёженной земли поднимаются усики пара. Вскоре туман проявляется во всей своей силе и видимость падает до расстояния вытянутой руки. Если путешественник не обладает сверхъестественными чувствами или сканирующим устройством (которое невозможно изготовить на Мессии), ему лучше побыстрее найти убежище!

За каждый час повествовательного времени, или около того, мастер должен сделать бросок 1к10, чтобы определить уровень видимости в пустошах. При результате 1-8 всё нормально. Девятка означает снижение видимости до к10×10 метров. При результате «10», видимость падает до к5×5 метров.

Таблица 4-1: Автохтонные формы жизни

Бросок 1к10	Сцена
1-2	**Крысы-миноги**: из-под земли выползает стая раздутых, безволосых и безглазых тварей, чьи мерзкие морды сплошь состоят из острых зубов.
3-5	**Плюющаяся кислотой пиявка**: из земли поднимается гигантская пиявка, встаёт на дыбы и исторгает поток едкой кислоты на осмелившихся вторгнуться в её владения.
6-8	**Желчные клещи**: волна покрытых шипами, острозубых паразитов выползает из скрытых под землёй гнёзд, привлечённая запахом тёплой крови еретиков.
9-10	**Голодная пасть:** земля под еретиками разверзается, образуя зубастую глотку с пузырящейся внутри опасной кислотой.

Отставшие мутанты

Каждую ночь мутанты Месси собираются в огромные неуклюжие орды, тянущиеся от одного горизонта до другого. Но всегда есть отставшие, ослабленные болезнью или травмами и едва-едва выживающие в пустошах. Такие твари сбиваются в небольшие группы. В обычных условиях они не слишком опасны, но если им удастся приблизиться к жертве незамеченными, они могут наделать больших бед.

За каждый километр пути следует предпринимать **тяжёлую (-20) проверку Бдительности**. В случае провала еретиков атакуют к10 мутантов ночной стороны (см. стр. 109), хотя, если персонажи игроков достаточно сильны, численность врагов можно увеличить или даже превратить в крупную Орду (воспользовавшись также расширенными правилами Орд, чтобы никто из еретиков не заскучал). Мутанты появляются на расстоянии пятьдесят метров минус десять метров за каждую степень провала. Если получится,

что мутанты «появились» в пределах десяти метров от персонажей, бой начинается с раунда Ошеломления. Помните, что туман отлично скрывает мутантов, и в его клубах враги появляются не в пятидесяти метрах, а на минимальном расстоянии, на котором можно видеть.

Благодаря столкновению с мутантами, игроки могут узнать об их циркадных ритмах, если персонажи не узнали об этом раньше. Все местные, что сопровождают еретиков – например, носильщики или рабы – знают, как мутанты меняются с восходом солнца и охотно предупредят еретиков об опасности, чтобы выслужиться перед ними.

Изгои буровых кланов

Буровые кланы Мессии ведут жестокую войну на истощение: друг против друга, против орд мутантов и против самой планеты. Когда появляется возможность сокрушить клан-соперник, ей обязательно воспользуются, так что сильнейшие возвращаются из экспедиций не только с бесценным прометием, но и с рабами, взятыми в бесчисленных битвах. Те клановцы, что не погибли в титанических битвах буровых установок и не были обращены в рабство, остаются умирать среди мутантов и прочих населяющих пустоши тварей. Иногда клановцы убегают и сами – как правило, это отчаявшиеся спастись от жестоких надзирателей мессийцы или просто безумцы.

И хотя такие изгои редко выживают подолгу, есть шанс, что еретики встретят таких беглецов во время своего похода. Будут изгнанники сражаться или убегать – во многом зависит от обстоятельств.

За каждый час, или часть часа, что еретики проводят в радиусе километра от буровой установки есть 10%-й шанс, что они столкнутся столкнуться с бандой изгоев – пеших или оседлавших мессианские мотоциклы. Группа состоит из 1к10+2 бурильщиков. Они появляются по тем же правилам, что мутанты. Сражаться изгои станут, только если их загонят в угол или если еретики втрое уступают мессийцам в численности (персонаж в силовой броне считается за двоих). Если боя удалось избежать, из беглых бурильщиков можно набрать набрать слуг или пушечное мясо. Их стартовое отношение к еретикам – Безразличие, что не даёт никаких модификаторов.

Шквальные ветра

Даже во время относительного штиля, небо над Мессией постоянно терзают бурлящие потоки осквернённого химикатами воздуха. Для путешествующих по поверхности эти ветра – просто неудобство, особенно неприятное разве что при попытке построить укрытие. Для тех же глупцов, что рискнули использовать самолёт или летающего зверя, ветра крайне опасны, поскольку не подчиняются законам материальной вселенной и часто появляются без предупреждения.

Любая проверка умений, связанная с передвижением в воздухе, усложняется на 1к5-1 уровней (до минимума в ноль) из-за непредсказуемого ветра.

Кислотные болота

Большая часть поверхности Мессии покрыта неглубокими пузырящимися болотами неизвестной кислоты, а окружающий топи воздух наполнен густым ядовитым туманом. Что представляют собой эти болота – результат экзотического химического процесса или непреодолимого влияния Хаоса – неизвестно, а может быть и непостижимо. Мало кто осмеливался бы приближаться к этим болотам, если бы они не служили верным признаком залежей прометия – лишний аргумент в пользу того, что их породило некое эзотерическое взаимодействие между природой и Хаосом.

Самые опытные бароны умеют читать ландшафт, наблюдать где и как образовываются кислотные болота и судить, где лучше всего бурить. Дело это опасное, ибо, если он прикажет работать слишком близко к болоту, буровую установку может поглотить гейзер жгучей кислоты, а если слишком далеко, то усилия пропадут втуне. От этого решения может зависеть успех или неудача всей экспедиции, а вместе с ней и судьба клана.

Путешествие по берегам кислотного болота довольно безопасно, но только, если персонажи идут вдвое медленнее обычного. В противном случае есть 10%-й шанс, что каждый боевой раунд или десять минут повествовательного времени персонаж ступит на опасный участок. В таком случае персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости или Выживания**, либо получить 1к10 единиц энергетического урона плюс ещё одно дополнительное очко за каждую степень провала.

Споровые леса

Обширные участки Мессии покрыты густой растительностью весьма пакостного вида. Даже самые выносливые формы жизни и наиболее опытные путешественники избегают этих суровых лесов как могут. Листья здесь вздымаются на десятки, а то и сотни футов вверх, а богохульно изогнутые стебли и листья столь густы, что заслоняют даже резкий свет Ксозона. По ночам они превращаются в океаны кромешной тьмы, пройти через которые рискнут лишь безумцы.

Помимо очевидной проблемы с ориентированием, споровые леса опасны бесчисленными грибами, что могут быть лишь порождениями Хаоса. Днём лес представляет собой просто мелкое озеро пузырящейся вонючей жидкости, из которой поднимаются мириады летучих спор, создающих новые леса. С приближением долгой ночи воздух остывает, и споры пускают омерзительные корни, в несколько часов прорастающие огромными изогнутыми грибами. Плотные скопления спор опасны сами по себе, но истинной угрозой остаются сами непрестанно растущие грибы. Любая форма жизни, рискнувшая сделать вдох в плотном споровом тумане вместе с воздухом получает и

множество микроскопических спор, что выводят жертву из строя. Когда это происходит, сами леса оживают, мерзкие грибковые ветви начинают дергаться, будто из привлекает запах крови, которой начинает харкать жертва. Очень скоро гость леса оказывается окутан ненасытными грибковыми псевдоподиями, что высасывают из него всю кровь. Его останки падают на подложку леса и становятся пищей для следующего поколения «флоры».

Вряд или еретики отправятся в споровый лес по своей воле – разве что, если захотят срезать путь или сбросить с хвоста погоню.

Каждый раунд или к10 часов повествовательного времени, проведённых в споровом лесу, каждый еретик должен проходить **серьёзную (+0) проверку Выживания**. Провал означает, что еретик вдохнул полную грудь спор, был ужален фунгапозитором или иным образом стал жертвой потенциально ужасающего воздействия спорового леса. Еретик должен немедленно бросить 1к10, прибавить к выпавшему числу единицу за каждую ступень провала и свериться с таблицей 7–16: Критические эффекты Ударного урона в корпус (см. стр. 255 «**Основной книги правил Black Crusade**»). по которой определяет воздействие спор, яростно терзающих его дыхательную систему. Любая приводящая к кровотечению травма заставляет весь лес ожить. В омерзительной пародии на разум он жаждет вкусить кровь персонажа.

Как только лес отведает крови, еретики будут обречены. Единственный выход – невероятно быстро сбежать. Каждый ход, пока персонажи остаются в пределах леса, они должны проходить **сложную (-10) проверку Уклонения**. В случе провала на них нападают 1к5 грибковых псевдоподий, каждое из которых совершает одно автоматическое попадание, наносящее 1к10+8 единиц ударного урона в случайную зону. Лес без остатка пожирает любого персонажа, потерявшего сознание и оставшегося внутри более часа без посторонней помощи.

Учитывая, насколько опасен лес, мастер может усеять его останками предыдущих жертв, что может помочь еретикам. На трупах можно найти всевозможное снаряжение – от патронов до полезного оборудования. Также в лесах могут скрываться всевозможные опасные создания, готовые защищать свои логова от чужаков или просто желающие убивать из чистого удовольствия.

Орда мутантов

Ещё одна опасность Мессии – это орда мутантов, огромная река зловонного безумия и мерзости, протянувшаяся от одного горизонта до другого и неуклонно шагающая навстречу рассвету. Гигатонны плоти движутся с единственной целью – питаться и уничтожать. Еретики могут знать (а могут и не знать), что один из миллионов мутантов волочёт топор Кха-Акши. Следующая глава подробно описывает, как они могут его обнаружить и что предпринять.

Клан Йоргстерн

Клан Йоргстерн, один из самых жестоких и кровожадных кланов планеты, внушает страх всей планете. Его владыка, Калеб Йоргстерн, водит экспедиции в пустоши и правит подданными так сурово и деспотично, что в стенах Меконты даже самые кровожданые головорезы его клана, сдерживают свои порывы. Излишне говорить, что от периодов этого вынужденного «благоразумия» накапливается такое напряжение, что едва выпадает возможность подраться, как клановцы перестают держать себя в руках. Йоргстерн полагется на ярость своих людей, когда ведёт экспедиции в пустоши, в ходе которых захватывает чужие буровые и их запасы прометия. Взяв установку соперника, Йоргстерн предлагает уцелевшим простой выбор: присоединиться к его клану и подчиниться воле Кровавого бога или умереть как рабы – на коленях. Подавляющее большинство присоединяется, так что, несмотря на постоянные потери, Йоргстерн неизменно возвращается из пустошей и богатыми трофеями и свежим пополнением. Хотя клан может и сам добывать прометий, его хозяин предпочитает вырывать плоды чужих трудов из мёртвых рук своих жертв.

Прямо сейчас буровые установки Йоргстерна собирают оставшееся от поверженного врага. Берсерки клана всё ещё сражаются, поскольку среди обломков чужой установки ещё сохранились очаги сопротивления и бегущие противники, которых необходимо выследить. Даже после порабощения последних выживших буровая остаётся опасными и хаотичным местом. Победители носятся по ней на мотоциклах и грузовиках, безумно в паля в воздух и вознося хвалу Кхорну за дарованную победу. Не менее оглушительный шум издают оборонительные орудия. Повсюду совершаются жестокие обряды, где кровью павших окропляют сильных и наносят знаки Кровавого бога на броневые плиты техники.

Когда шумные торжества закончатся, техники клана погонят рабов на сбор добычи. Сотни тысяч тонн необработанного прометия будут перекачаны в танкеры, а захваченные буровые – отремонтированы.

Калеб Йоргстерн наблюдает за всем этим с мрачным удовлетворением. Когда он прикажет, окровавленная орда займёт места на вышках и вернётся в Меконту.

Владыка клана – огромный человек, похожий на медведя в кожаных доспехах, говорят, задубевших от крови тысяч побеждённых. Йоргстерн правит бурильным кланом железной рукой, и готов убить любого, рискнувшего бросить ему вызов. Воины Йоргстерна кажутся просто кровожадным недисциплинированным сбродом, но на деле это совсем не так. Каждый клановец знает, что ему можно, а что нельзя, и понимает, что погибнет, переступи он границы дозволенного хоть на микрон. Таким образом, кровавая энергия этих берсеркеров сконцентрирована и ограничена,

Ресурсы клана Йоргстерн

Калеб Йоргстерн командует большой ордой бурильщиков-кочевников, которая состоит из:

- 1500 кочевников (три подразделения с уровнем Угрозы 35 каждое).
- 1200 сервиторов (не участвуют в бою).
- 100 всадников на мотоциклах и лёгких шагоходах (два подразделения с уровнем Угрозы 40 каждое).
- 25 тяжёлых транспортных установок (пять подразделенийс уровнем Угрозы 50 каждая).
- 10 буровых установок основного класса (не участвуют в бою).
- 12 мегатанкеров (не участвуют в бою).
- 8 машин обслуживания (не участвуют в бою).

что превращает орду безумцев в слаженную боевую машину.

Йоргстерну, ещё именуемому «Бароном-берсерком», очень редко приходится навязывать свою волю – большую часть времени он проводит на стальном троне, установленном на мостике личной буровой. С этой выгодной позиции убийственный взор Йоргстерна обшаривает пустоши в поисках соперников, которых можно ограбить или бесстрастно взирает на безумные торжества своего клана, отмечающего очередную победу.

Несмотря на кажущееся спокойствие, малейшей провокации достаточно, чтобы вызвать у Йоргстерна вспышку убийственной ярости. Это происходит редко, но самой угрозы взрыва более чем достаточно, чтобы удерживать власть над сотнями воинов и слуг. Йоргстерн требует величайшего почтения от любого собеседника, особенно чужака, что не присягал ему на верность. Окружающие барона многочисленные клановцы с тяжёлыми болтерами и иным оружием – весомый повод выказывать такое почтение. Лишь горстку людей на всей Мессии Йоргстерн считает равными себе, и ни одного из них нет в радиусе тысячи километров от текущего местоположения клана. Все остальные недостойны даже его презрения, если только не окажутся столь глупы, что откажут ему в уважении, которое он заслужил сотней сражений.

Взаимодействие с Калебом Йоргстерном

Барон-берсерк – интересный персонаж для мастера и весьма опасный собеседник для еретиков. Он – повелитель целой орды хорошо снаряжённых и целеустремлённых воинов, власть над которой может стать для еретиков заманчивым призом. С такой армией на своей стороне они имеют неплохой шанс победить мутантов и добыть топор Кха-Акша. Однако, Йоргстерн не склоняется ни перед кем, так что подчинить его или его орду будет крайне сложно. Ниже в общих чертах описано, как может пойти общение с Бароном-берсерком.

Переговоры

Если игроки сочтут, что им нужен такой союзник, но заставить его подчиниться грубой силой нет шансов, они могут попытаться заключить сделку. Будет непросто даже просто добраться до буровой самого барона, поскольку весь лагерь переполнен разнуздано празднующими недавнюю победу воинами, чьи тела валяются на земле тут и там. Мастер должен позволить еретикам приблизиться к буровой и поговорить с охраняющими её глубоко аугментированными и хорошо вооружёнными воинами, а затем подняться на мостик огромной машины и предстать перед троном бурового барона. Там героям быстро станет ясно, что Калеб Йоргстерн ожидает полного почтения от всех посетителей, поэтому, если персонажи действительно хотят с ним поговорить, то им придётся лебезить и угодничать. Забавно, но подобное самоуничижение покажет барону, что просители недостойны его внимания, так что встреча вряд ли пройдёт хорошо.

Изначальное Отношение Барона-берсерка накладывает на Социальные проверки штраф -30. Каждая оказаная Калебу почесть (на усмотрение мастера) повышет Отношение на один шаг. Став Безразличным, барон начнёт воспринимать еретиков всерьёз. Если же они переусердствует, Йоргстерн никогда не станет говорить с ними на равных. Игроков и не следует об этом предупреждать, но, если персонажи продолжат лебезить, Отношение барона начнёт ухудшаться, пока не вернётся к изначальному. В этот момент раздражённый барон прикажет казнить еретиков за ничтожность. Персонажам придётся сразиться с внутренней гвардией барона (см. профили на стр. 145 Приложения), и мастер должен сделать эту битву настолько сбалансированной (или несбалансированной), насколько это соответствует приключению и игрокам.

Если еретики одолеют гвардию Йоргстерна, Барон-берсерк встанет со своего трона, в его глазах зажжётся бешеная ненависть, и группе придётся драться ещё и с ним. По сути, это битва представляет собой «враждебное поглощение», описанное ниже, и если еретики всё сделают правильно, то, получат власть над буровым кланом, по крайней мере, временную.

Враждебное поглощение

Если еретики захотят подмять клан под себя, им должно быть очевидно, что единственный путь – победить Калеба Йоргстерна в поединке. Он охотно на него согласится, но еретикам нужно будет драться по очереди и без механических аугментаций. Профиль бурового барона можно найти

на странице 144. Его власть над своими воинами так велика, что ни один не посмеет вмешаться в бой, даже если господин будет явно уступать противнику. Впрочем, потеряв свой любимый цепной меч или топор, Йоргстерн без колебаний застрелит одного из своих охранников из ручной пушки и сорвёт новое оружие с трупа.

Как бы не разворачивался поединок, барон не отступит и не сдастся, ибо это означает выказать слабость перед собственными слугами и смириться с потерей власти. Правила его клана таковы, что вождь должен быть убит в поединке – только так еретики получат власть.

Если еретики победят барона-берсерка, власть над кланом попадёт в их руки, а один из них станет его признанным вождём. Ресурсы клана подробно описаны во врезке.

Покажи деньги

Если игроки решат подкупить барона, мастер должен им это позволить. Хотя барон-берсерк выслушает просителей с презрением, он будет готов к сделке и запросит воистину великую цену. Калеб желает убраться с Мессии, ибо его амбиции куда масштабнее, чем думают окружающие. Он (как и его ближайшее окружение) знает легенду о топоре и мутанте, но никогда не верил, что способен собрать достаточно сил для его захвата. Он слышал рассказы о иномировых чудесах и хочет стать важным игроком в Сумеречных мирах, а еретики могут помочь ему в этом. Решат ли еретики исполнить это желание или нет, зависит от них, в любом случае, в дальнейшем мастер может использовать Йоргстерна как союзника или врага.

РУДКОРПУС 358

Этим недавно созданным кланом управляет самозваный Владыка машин Хемус Вассид. Клан получил название благодаря необычной форме организации, любимой его повелителем. По завершению каждой экспедиции в пустоши, клан ритуально распускается, его слуги увольняются, а владения рассеиваются, оставляя Вассида планировать следующую вылазку в одиночестве. Он продумывает всё до мельчайших деталей, набирая людей и инструменты в соответствии с предсказанными нуждами новой экспедиции. Каждая буровая, каждый клановец и каждый ящик с припасами собираются в соответствии с планом Вассида, до тех пор, пока новый «рудкорпус» не будет собран и отправится в пустоши. По-видимому, Вассиду нет особого дела до того, что «новый» корпус неотличим от предыдущего и состоит из огромного количества тех же самых буровых установок и клановцев, многие из которых провели время «увольнения», зная, что вскоре будут вновь приняты в клан. Вассид провёл уже триста пятьдесят семь успешных экспедиций, но эта, триста пятьдесят восьмая, оказалась наименее прибыльной за очень долгое время. Буровые добывают всё меньше прометия, что подогревает недовольство клановцев, ведь их доля зависит от общей добычи. Поговаривают, что буровой барон слишком много времени убивает на мольбы машинным духам, вместо вознесения хвалы Губительным силам, потому Варп и отвернулся от него.

Барон Вассид – один из самых опытных инженеров во всех кланах Мессии, и с каждой экспедицией он вводит в строй всё более чудовищные порождения технологий, созданные для повышения эффективности буровых установок и авгуров. Тем не менее, похоже, что сплетни верны – чем сложнее становятся механизмы Вассида, тем меньше его добыча. Вассид слишком горд, чтобы признать это, и недавно взялся за строительство ещё одного, более крупного оружия для истребления врагов. Ведомый параноей и мстительностью, он нередко устраивал погромы в рядах собственных слуг, арестовывая и казня всех клановцев, в ком подозревал искру бунтарства. При каждом формировании Рудкорпуса на его призыв откликается всё меньше клановцев – остальные думают, что Губительные силы лишили барона благословения и предстоящая экспедиция может окончиться только катастрофой. Быть может, на сей раз они правы.

Ресурсы Рудкорпуса 358

Бурильный клан Хемуса Вассида опирается на боевые машины и состоит из:

- 1000 кочевников (два подразделения с уровнем Угрозы 30 каждое).
- 1500 сервиторов (три подразделения с уровнем Угрозы 25 каждое).
- 75 всадников на мотоциклах и лёгких шагоходах (три подразделения с уровнем Угрозы 30 каждое).
- 36 тяжёлых транспортных установок (шесть подразделений с уровнем Угрозы 55 каждое).
- 18 буровых установок основгого класса (не участвуют в бою).
- 15 мегатанкеров (не участвуют в бою).
- 9 машин обслуживания (не участвуют в бою).

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ВЛАДЫКОЙ МАШИН

Хемус Вассид в равной мере честолюбив и безжалостен. Он обожает жестокие и тяжёлые машины и презирает хрупкие, миниатюрные установки конкурентов. Владыка ценит только самые крупные машины – его буровые нередко вдвое превосходят любые другие размерами, а их гусеницы больше многих танков. В арсенале Вассида есть машины с настолько большими свёрлами, что подошли бы даже линейному титану. Все операции барона невероятно масштабны и колоссально неэффективны одновременно: из труб извергается чёрный густой дым, из лопнувших уплотнителей вытекают неостановимые потоки смазки, а пробитые трубопроводы извергают огромные клубы обжигающего пара. Вассида мало заботят такие мелочи – ему важно лишь чтобы машины работали как единое целое.

Буровой барон – иррациональный маньяк, что одержим идеей заполучить самую большую и эффективную машину. Хотя многим его слугам очевидно, что барон позволил преклонению перед машинами отвлечь себя от должного почитания Губительных сил, сам Вассид слишком ограничен, чтобы это понять. С каждой новой буровой его клан добывает всё меньше прометия. В ответ на это Вассид строит всё новые буровые, и круг одержимости и паранойи замыкается.

Несмотря на свою очевидную ненормальность, самопровозглашённый «Владыка машин» по-прежнему контролирует значительные силы, которую еретики могли бы использовать для сражения с ордой мутантов и захвата топора Кха-Акши. Буровые Вассида настолько

огромны, что способны прорваться сквозь океан мутантов, а многочисленные фузионные свёрла, буровые головки, бичеватели и фильтрационные бластеры послужили бы грозным оружием. Как и в случае с Бароном-берсерком, у еретиков есть несколько подходов к Рудкорпусу 358 и Владыке машин.

Еретики без труда получат аудиенцию у Вассида, если приближаясь к месту бурения не будут проявлять враждебности. Периметр буровой площадки контролируется тяжеловооружёнными стрелковыми рабами – жалкими, искусственно выращенными существами, закодированными открывать огонь по любому нарушителю, вызывающему явные признаки враждебности. Буровая площадка окружена кольцом из двадцати этих тварей, профили которых можно найти в Приложении, на странице 146. Если еретики не привлекли к себе особого внимания, они столкнуться только с одним таким существом одновременно. В противном случае каждые пять минут будут появляться два дополнительных стрелковых раба, пока не соберутся все двадцать.

Если еретики будут действовать осторожно, их проведут в тронный зал Владыки машин, на мостик самой большой из когда-либо виденных буровых, который больше походит на адское машинное отделение, нежели на центр управления. Еретиков будут сопровождать несколько стрелковых рабов, не выпускающих из прицелов самого крупного гостя.

Буровой барон – крупный и обрюзгший человек, одетый в рваную и запачканную машинным маслом одежду. Несмотря на внешность, присутствие Вассида внушает страх и заставляет окружающих подчиняться. В отличии от Йоргстерна, Вассид понимает не только силу, и едва замечает посетителей, предпочитая наблюдать за работой любимых машин.

Переговоры

Хотя поначалу Владыка машин не проявляет особого интереса к сделкам, его можно подтолкнуть к переговорам, посулив секреты новой или незнакомой технологии. Несмотря на огромные размеры машин Вассида, использованные в них технологии сравнительно примитивны и по большей части зависят от приводящей механизмы в движение порчи Варпа. Когда Губительные силы лишили Вассида своей милости, эта энергия ослабла, поэтому Владыка машин стремится найти способ восстановить или повторить её. Если ему предложить достаточно существенную награду, Вассид согласен вступить в союз с еретиками, по крайней мере, временный. Его изначальное Отношение - тяжёлое (-20), и чтобы начать переворы, его нужно поднять до серьёзного (+0).

Ресурсы Презрительного Воинства

Воинство Рахима Скотии – разносторонняя армия из людей и боевых машин, что начитывает:

- 1200 кочевников (три подразделения с уровнем Угрозы 32 каждое).
- 1300 сервиторов (не участвуют в бою).
- 90 всадников на мотоциклах и лёгких шагоходах (три подразделения с уровнем Угрозы 30 каждое).
- 24 тяжёлых транспортных установок (четыре подразделения с уровнем Угрозы 45 каждое).
- 12 буровых установок основного класса (не участвуют в бою).
- 12 мегатанкеров (не участвуют в бою).
- 10 машин обслуживания (не участвуют в бою).

Конфронтация

В отличие от Барона-берсерка, Вассида не впечатляет грубая сила и не важно личное мастерство. Если еретики бросят ему вызов, Владыка машин попросту прикажет дюжине (или около того) клановых стражей (профили см. в Приложении) разобраться с еретиками и будет наблюдать за битвой с отстраненным интересом. Если телохранители начинают проигрывать, Вассид попробует сбежать, но будучи загнан в угол, станет сражаться как грокс-бык. К нему на помощь поспешат стрелковые рабы. Победы в этой схватке достаточно, чтобы обрести власть над Рудкорпусом 358, ибо кочевники и без того на грани восстания.

Если еретики попытаются организовать полномасштабную атаку на Рудкорпус 358, что возможно только с помощью другого бурового клана, он будет отбиваться всеми наличными силами и грозными орудиями. Скорее всего, единственным шансом подмять клан под себя в этом случае остаётся хитрость – возможно, при помощи многочисленных недовольных клановцев.

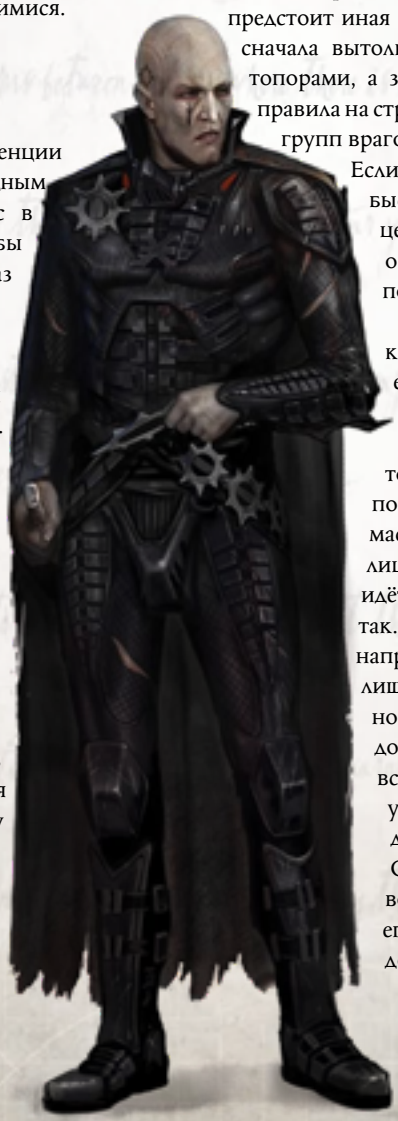
ПРЕЗРИТЕЛЬНОЕ ВОИНСТВО

Третья действующая в регионе экспедиция принадлежит буровому барону Рахиму Скотии, чей клан зовётся Презрительным воинством. Когда-то Скотия был гладиатором и сражался на аренах Меконты, но завоевал свободу после долгих лет сражений, и стяжал лавры искусного и умелого убийцы. В обычных обстоятельствах такой человек занял бы место среди городской знати и начал бы, полагаясь на страх, править теми, кто не способен повторить его достижения. Но Рахим отринул этот путь, покинул Меконту и стал буровым бароном. Собрав под своё начало множество бывших гладиаторов, Скотия начал бурную деятельность в пустошах Мессии.

Скотия управляет своим кланом с холодной эффективностью – его методы так же просты и темны, как и его обычные одеяния. Он находит убийственной жажде крови своих слуг наилучшее применение, благодаря чему они никогда не перестанут возвращаться в Меконту, перегруженные добычей. Он обещает части клановцев долю в добыче прометия, но не всем.

Работа не с полной отдачей в Воинстве считается преступлением, за которое провинившегося карают товарищи. Угроза жестокого наказания или даже смерти поддерживает клановцев, и позволяет экспедициям возвращаться поредевшими, но обогатившимися.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РАХИМОМ СКОТИЕЙ



Если еретики попытаются добиться аудиенции у бурового барона, их встретят с холодным и суровым подозрением. Скотия вырос в бойцовских ямах и не покинул бы их, если бы доверял чужакам. Охрана получила приказ расстреливать любого, кто попытается вмешаться в дела клана, а потому попытку попасть на буровую площадку встречает огнем на поражение, даже если еретики явно выкажут мирные намерения. Персонажам потребуется пойти на хитрость, но, если они попадутся, ответ Скотии будет однозначен – убить незваных гостей.

Чтобы тайно попасть на буровую, персонажи должны пройти три встречные проверки Скрытности, против кочевника-бурильщика, наблюдающего за лагерем. Если еретики провалят проверку, они должны заставить часового замолчать, прежде чем тот поднимет тревогу. Сделать это необходимо бесшумно и не привлекая внимания. Если еретики провалят одну попытку, но тихо убьют часового, следующий тест получит накопительный штраф -10. Если проверка была провалена, и часовой успел поднять тревогу (на это ему требуется Полное действие), из ночи вынирают сотни кочевников, окружают еретиков и притаскивают их к буровому барону. Разумеется, персонажи могут ввязаться в бой со всем лагерем (см. врезку про ресурсы клана), но это явное самоубийство.

Наказанием за вторжение становится смертельная схватка с рабами и зверями на арене, которую Рахим создал в память о молодости, проведённой в бойцовских ямах. В центре буровой площадки расчищено большое пространство, из ящиков сложены трибуны, на которых собираются клановцы, жаждущие неожиданного развлечения. Даже если еретикам удастся прокрасться к барону, он настоит на проверке в битве, только потом будет говорить серьёзно.

Еретиков лишают оружия и под дулами пистолетов бросают на арену. Зрители кидают им потрёпанные, но всё ещё смертоносные мечи и топоры – по одному на персонажа (см. правила Простого оружия на стр. 168 «Основной книги правил Black Crusade»).

Дальнейшие действия персонажей зависят от них самих. Они могут попробовать вырваться из круга, но тогда ожесточенное сражение неизбежно. Любая попытка покинуть арену приведёт к тому, что на еретиков обрушивается вся толпа, разъярённая тем, что зрелище сорвалось. Персонажам придётся иметь дело с целой с армией мстительных клановцев, так что мастеру лучше направить против них четыре Орды кочевников-бурильщиков Численностью 20. Чтобы пробиться через ряды врагов и сбежать в пустоши, еретикам нужно победить две Орды.

Если персонажи не захотят драться с клановцами, им предстоит иная схватка. Скотия подаст сигнал, и его люди сначала вытолкают на арену нескольких кочевников с топорами, а затем трёх мутантов ночной стороны (см. правила на странице 109). Мастер может изменить состав групп врагов в зависимости от возможностей группы. Если персонажи справятся с врагами слишком быстро, Скотия выпустит нескольких более ценных тварей – это могут быть другие обитатели этой книги или иных материалов по **Black Crusade**.

В конце концов, схватка должна кончится тем, что один или несколько еретиков останутся стоять, а их враги будут валяться мёртвыми или умирающими. В этот миг Скотия заставит заведённую толпу умолкнуть и спрыгнет в яму, чтобы поговорить с бойцами, доказавшими свой мастерство. Скотия стремится не потерять лицо и всегда будет делать вид, что всё идёт по его плану, даже если это явно не так. Переговоры должны вестись в очень напряжённой атмосфере, а насилие проявляться лишь в виде угроз. Скотии неинтересен топор, но он видит иные возможности. Если еретики добьются успеха, буровой барон готов вступить в союз с еретиками, поскольку уверен в возможности попутно заполучить добычу или иные ресурсы. Изначальное Отношение владыки Презрительного воинства – **сложное (-10)**, а чтобы убедить его помочь, необходимо повысить таковое до **ординарного (+10)**.

Глава II: Смерть на рассвете

В этой главе еретики столкнутся с неизбежным рассветом – мерзкий свет Ксозона прольётся на разрушенную пустошь. Персонажи уже должны заручится помощью буровых кланаов, чтобы отобрать топор Кха-Акши или разработать иной план. Последняя часть приключения будет сосредоточена на боевых действиях, но до перехода к резне необходимо ответить на один вопрос – у кого именно из бесчисленных миллионов мутантов находится искомое?

ПОИСК ТОПОРА КХА-АКШИ

Еретики могли втянуть себя в сложные игры престолов, но это не отменяет того, что они прибыли сюда для поиска конкретного артефакта. Вполне вероятно, что у игроков есть множество идей, так что мастеру лучше давать ход любому придуманному игроками плану, приспособив его к материалу приключения.

Еретики знают, что топор находится в руках одного из бесчисленных мутантов, неумолимо ковыляющих навстречу рассвету, но выяснить у какого именно, вероятно, будет не так и просто. Если у игроков нет идей, им понадобится помощь – ниже вы найдёте несколько советов.

ДОПРОС

Один из очевидных способов добыть нужные сведения – потребовать её от тех, кто дольше вас бродит по пустоши. Еретики могут попытаться допросить захваченных клановцев, надеясь угрозами или пытками (а также психосилами) выбить необходимое знание. По правде говоря, шансы невероятно малы, и мастеру стоит принимать только самые изобретательные заявки, которые придут игрокам в голову. Они могут запугивать, угрожать и уговаривать сколько заблагорассудится, но никто из обычных клановых тружеников ничего не знает, да и не хочет знать о мутантах – во всяком случае, о топоре.

Тем не менее, если игроки придумали действительно стоящую идею, мастер должен позволить им воплотить её в жизнь. Это может привести группу во всевозможные тупики и вызвать к еретикам всеобщую ненависть, и всё это одновременно с неумолимо приближающимся рассветом. Если мастер того желает, или если игроки потратили слишком много времени, а рассвет уже близок, он может прислать клановца с дельными сведениями, вроде сообщения о мутанте, что несёт в руках странное оружие, тогда как все его сородичи обычно бросают свой хлам перед рассветом.

Другой возможный источник подсказки – один из буровых баронов. Именно такими сведениями может владеть влиятельная персона, и расстанется она с ней с с великой неохотой. Такой вариант возможен только если персонажи победят барона и возьмут его в плен. Главная роль в допросе должна отводится отыгрышу, а не броскам костей, хотя, мастер должен давать бонусы к броскам Допроса особо отличившимся игрокам. Проверки могут получить модификаторы в соответствии с обстоятельствами пленения и заключения бурового барона. Как пример можно использовать модификаторы со страницы 275 «**Основной книги правил Black Crusade**».

Таблица 4-2: Допрос бурового барона

Степени успеха	Информация
1	Топор в руках одного из бредущих по пустоши мутантов.
2	В последний раз топор видели, когда его тащили в середине огромной орды мутантов в районе буровой самого барона.
3+	Хим-охотник недавно видел мутанта с топором посреди огромной орды к западу от Презрительного воинства, но охотнику пришлось отступить – орда была слишком велика.

Количество степеней успеха проверки определит степень полезности информации. см. **таблицу 4-2: Допрос бурового барона**.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Другой возможный способ действий – попытаться найти носителя топора путём расследования. Такой подход уводит приключение от предполагаемой темы, а поэтому мастер должен позволять такое с большой осторожностью. Восход близок, а регион разрывают конфликты, и для аккуратного подхода остаётся слишком мало времени, хотя некоторые еретики, особенно, преданные Тзинчу, могут пойти и этим путём. Мастеру рекомендуется сделать такие изыскания крайне маловероятными, но возможными, если он не против изменить тему приключения. Если у вас есть «**Tome of Fate**», вы можете воспользоваться системой исследований оттуда, хотя для этого потребуется дополнительная подготовка, выходящая за пределы данного приключения.

СДЕЛКА

Обычно за соответствующую цену можно купить любые сведения, но в нашем случае это маловероятно. Этот путь приведёт вас не к клановцу, что за мзду выдаст местонахождение мутанта с топором, а к одному из других разделов этой главы. Так, заключение сделки с буровым бароном или старшим клановцев вполне может привести к совершению Ритуала Множества глаз, описанного ниже. Цена за такой ритуал может быть какой угодно, и зависит от того, с кем торгуются еретики. Буровые бароны хотят немногого и главным образом заботятся о власти над чужим кланом, а рядовые клановцы часто жаждут подняться в иерархии или получить даже самую мелкую власть. В каждом клане есть потенциальные предатели или изгои. Излишне говорить, что у игроков, желающих исследовать этот аспект приключения, хватает возможностей это сделать.

РИТУАЛЫ

Возможно, лучший способ найти носителя топора – совершить ритуал Множества глаз. Игрокам стоит сообщить о таком варианте, но сделать это следует сообразно духу приключения и нуждам повествования. Например, еретики могли видеть, как хим-охотник с помощью этого ритуала пытается найти залежи прометия или поговорить со знающим ритуал человеком, что предложит свои услуги. Персонажи могут узнать о ритуале после расследований или допроса клановщика, который в отчаянии попытается купить себе жизнь рассказом про обряд.

Ритуал Множества глаз описан на странице 64, но о некоторых его элементах стоит поговорить подробнее.

Первый шаг еретиков – найти подходящего демона, к которому можно обратиться за советом. Демон которого персонажи вызовут, окажется кровожадом, пойманным в топор Кха-Акша – и неважно, кого еретики пытались вызвать. Эта сущность находится ближе всего к ритуалу (во всех смыслах), и потому персонажи не имеют возможность выбрать другую. Кто этот демон – должно оставаться тайной, а его ответы – не давать никаких подсказок, что помогут определить его имя или природу.

Второе требование для успешного проведения ритуала – подходящее место. Так уж вышло, что это место лежит на терминаторе Мессии, воздействие которого на огромные орды мутантов столь сильно, что над поврехностью сам Варп наполняется рёвом и яростью.

Последняя часть подготовки ритуала состоит в подходящей формулировке вопроса. Вероятно, что единственный вопрос, который еретики зададут демону будет «Какой мутант несёт топор Кха-Акша?». Учитывая обстоятельства, нехватку времени, (ибо восход близится) и силу демона, мастер не должен допускать второго вопроса – если еретики зададут неправильный, им придётся искать иной способ найти мутанта.

Прежде чем рассказать о носителе топора, демон называет цену. Она проста, пусть еретики и не могут понять её истинное значение. Требование просто «Сегодня, смертный, я помогу тебе, но однажды, хоть этот день может никогда не наступить, ты поможешь мне». На данном этапе только мастер знает, что именно означает это загадочное послание – в идеале игроки должны быть в изумлении.

Если еретики совершат сделку с варп-сущностью, им откроется местоположение носителя топора. Прочитайте или перескажите следующее:

По мере того, как стук крови в ваших венах начинает оглушать вас и превращаться в гул боевых барабанов, воздух начинает сгущаться. Тёмное небо приобретает багровый оттенок, а тени удлиняются, будто струйки пролитой крови. Перед вашими глазами предстаёт часть орды, которая движется примерно в пяти километрах от границы губительного света, что изливает окровавленное небо. Пока вы смотрите, из бурлящей толпы вырывается столп кровавого света, устремляется вверх и исчезает в клубящихся облаках. У основания этого столпа мутанты взрываются кровавым вихрем, в то время как оказавшиеся поодаль в тупой панике отшатываются назад.

Лишь один мутант остаётся стоять посреди кровавого света. Мерзкое создание держит топор, который может быть только целью вашего прибытия на Мессию.

В его грязных когтях зажат топор Кха-Акша.

Столь драматичная демонстрация топороносца открывает финальный акт приключения.

НАБЛЮДЕНИЕ

Вместо того, чтобы добывать сведения из вторых рук, хитрые еретики могут лично выследить добычу. С точки зрения мастера этот подход имеет преимущество – он подвергает персонажей опасности, неизбежно сопутствующей пути к величию. Также он позволяет еретикам воочию убедиться в колоссальной численности мутантов и сразу помещает персонажей во время и место, которое позволит без проволочек приступить к кульминации приключения. Но, несмотря на все преимущества, мастер не должен явно подталкивать игроков к такому решению – пусть сами делают выводы.

Самих мутантов очень легко обнаружить и никаких проверок для этого не требуется. Еретикам нужно только отправиться навстречу восходу, и очень скоро они увидят орду. Если еретики будут оставаться где-то в полукилометре, им не грозит особенная опасность, но стоит подойти поближе, как окраинные мутанты их заметят и будут нападать.

Когда еретики впервые увидят орду мутантов, прочтите или перескажите текст, что приведён ниже. Он предполагает, что солнце ещё не взошло, а еретики идут пешком (ну или спешились или высадились). В иных обстоятельствах мастеру стоит внести изменения.

Поначалу кажется, что вы смотрите на огромную разлившуюся реку, поверхность которой усеяна разнонаправленными течениями. Сам воздух ревёт с мерзким звуком, напоминающим меркзий поток, а разящее вас зловоние не знает себе равных в нечестивости. Но это не вышедшая из русла река, а колоссальная орда омерзительных мутантов, бесконечная масса раздутых тел, тянущаяся от горизонта до горизонта, и неумолимо ковыляющая навстречу предрассветному сиянию. Их столь много, что глаз не способен сконцентрироваться на одной твари. Губительные силы, как среди столь огромной орды найти несущего драгоценный топор?

Сам размер орды должен сказать игрокам, что шансов обнаружить одну-единственную особь практически отсутствует. Однако, это может быть и не так. Самые хитрые еретики могли запасти немало козырей в рукаве, а Преданные Тзинчу способны повлиять на происходящее. Хотя орда движется беспорядочно, движения составляющих её бесчисленных членов подвержены некоторому влиянию, и преданные Меняющему пути способны разгадать эти закономерности. Попробовать просчитать это может любой еретик, но Преданные Тзинчу получают бонус +30.

Чтобы определить местонахождение топороносца, еретик должен наблюдать за ордой и расшифровать её многочисленные вихри и течения, проявляющиеся в колебаниях её членов. Преуспев, он может ощутить присутствие топора Кха-Акша, поскольку пронизывающие его богохульные энергии исподволь влияют на находящихся рядом. За каждые десять минут наблюдения за перемещениями орды (персонаж не должен совершать иных действий) еретик совершает **адскую (-60) проверку Проницательности**. Результат улучшается на +10 за каждую предыдущую попытку, но каждые десять минут есть 50%-й шанс того, что 1к10 мутантов ночной стороны (см. стр. 109)

наткнуться на еретиков и атакуют их. Подробности описаны в сцене «**Отставшие мутанты**» на странице 131. Если вы хотите по-настоящему испытать еретиков, сцену стоит подправить или даже превратить в нападение крупной орды. Также мастер должен внушить еретикам, что солнце вот-вот взойдёт, и времени у них мало.

Если (или когда) примерное местоположение мутанта будет определено, приключение перейдёт в заключительную фазу. В зависимости от того, сколько времени уже прошло, еретики могут собрать союзников (если таковые у них есть), но, если на исследования или междоусобные войны буровщиков ушло слишком много времени, солнце будет уже восходить, и на сбор войск не останется времени. Мастер должен быть достаточно гибок при определении оставшегося времени и начинать восход солнца в самый благоприятный для истории момент, но игрокам знать об это, конечно, необязательно.

Вглядываясь в бурлящую массу раздутых и растянутых тел, простирающуюся до горизонта, вы ловите отблеск кровавого света на полированной меди. Вы вглядываетесь снова, пытаясь понять, что отбросило этот блик, ибо то не могла быть омерзительная плоть мутантов. Снова блеск! Воистину, Кровавый бог улыбается вам, и вы ясно видите, как могучий топор немыслимо архаичной конструкции зажат в когтях омерзительной твари, неспешно ковыляющей вперёд. От мысли о том, что столь низкое существо осмелилось прикоснуться к сокровищу, кровь стучит в жилах, а внутри разгорается желание завладеть им и обрушить на своих врагов.

ПОДОЖДИ И УВИДИШЬ

Последний вариант предусмотрен не столько для игроков, сколько для мастера. Вполне возможно, что еретиков так захватят иные заботы, что они забудут о главном, или же они потерпят неудачу во всех начинаниях. Одолев одного или нескольких буровых баронов, некоторые еретики могут решить, что обретённые орды клановцев сами по себе стали ценным призом, и топор не стоит риска.

В таких случаях мастер должен просто перейти к следующей части приключения, где вскоре станет ясно, у какого мутанта топор. Если еретики отказались от поисков, мастер может натравить на них мутантов, тем самым, побудив к действиям. Разумеется, к этому мигу преображение носителя топора в мутанта дневной стороны идёт полным ходом, так что делает задачу отнять артефакт ещё сложнее.

Массовое сражение

В этой книге изложены правила проведения масштабных сражений (см. стр. 75), которые идеально подходят для кульминации этого приключения. С их помощью можно отыграть, как сражения между буровыми кланами, один или несколько которых могут находиться под контролем еретиков, так и отразить местечковые столкновения с ордой мутантов (поскольку сражение со всей ордой больше напоминает попытку встать на пути миграции животных или сдержать прилив!)

Представленные выше врезки описывают, какими силами располагает каждый клан с точки зрения игровой механики (подразделения, уровень Угрозы и так далее). В дополнение к этим факторам любое подразделение бурового клана, включающее своего барона, получает +20 к уровню Угрозы.

Мастер может вводить ключевые события (см. стр. 77) сообразно с представлениями о том, чего каждый барон пытается достичь в финальной битве (разумеется, если он жив и командует своим кланом). Каждому такому событию можно назначить «цену» в победных очках согласно **таблице 3-3: Победные очки** со страницы 78. Такой бой будет считаться «Сражением» (см. таблицу 3-4), если только действия еретиков не привели к тяжёлым потерям в одном или нескольких буровых кланах.

Мастер должен учитывать, что сражения с буровыми баронами вторичны по отношению к кульминации приключения. Вполне уместно сделать их фоном (пусть и крайне шумным) для действий еретиков, хотя ход этих сражений может повлиять на персонажей игроков.

РЕАЛИЗАЦИЯ

Каким бы способом еретики не выяснили, у кого находится топор, им должно быть ясно одно – шансов справится с ордой в одиночку почти нет. Если только они не придумают особенно хитрую стратегию, единственный способ получить приз – использовать ресурсы одного или нескольких буровых кланов.

На этом этапе еретики должны подвести итог прошедших событий. Стали ли они союзниками (пусть и временными) или врагами буровым баронам региона? Неужели они упустили власть над единственными силами, достаточно могущественными, чтобы иметь шанс продержаться против орды мутантов?

В зависимости от предыдущих действий еретиков, мастер может позволить им последний раунд переговоров или дать последний шанс на захват власти в одном или нескольких кланах. Это особенно полезно, если ранее игроки не преуспели и либо не смогли получить власть, рассорившись с одним или несколькими буровыми баронами. Этот последний шанс должен быть кратким, ибо Ксозон вот-вот поднимется над горизонтом, после чего вся орда мутантов в корне преобразится.

Глава III: Натиск рассвета

Как только мастер будет готов приступить к финальной сцене, мерзкий свет Ксозона прольётся из-за горизонта, и орда мутантов начнёт преображаться. Лучше, если еретики именно в этот миг найдут носителя топора, но это необязательно (особеннно, если ведущий не хочет слишком явно подталкивать игроков). Рассвет может наступить и до обнаружения топороносца, в этом случае окно возможностей у персонажей сильно сузится. Если еретики сосредоточились на основной цели и не позволили себе увлечься местными войнами, Ксозон может взойти не сразу после обнаружения носителя топора.

Так или иначе, восход вызовет череду событий. Реакция игроков зависит от их планов и отношений с кланами. Еретики могут выступить против орды в одиночку или во главе могучей коалиции. Они могут оказаться втянутыми в междоусобицы кланов и тем пустить все свои усилия по ветру.

Точное время каждого этапа остаётся на усмотрение мастера, но он должен поддерживать нужный темп и напряжение, чтобы игроки были вынуждены действовать быстро или позволить событиям опередить себя. Если вам нужен точный расчёт времени, исходите из того, что каждое событие занимает около десяти минут.

Кровавый рассвет, этап 1

Первый признак приближения рассвета – поведение орды. Бессчётное множество богохульных тварей начинает реветь, булькать и вопить в небеса – эти кошмарные звуки слышны на десятки километров. Прочитайте или перескажите следующее:

Вездесущий гул орды внезапно становится глубже, и переходит в пронзительный рёв заставляет дрожать саму землю под вашими ногами. Даже пока вы слушаете, воздух густеет подобно крови, и басовитый рёв становится всё громче. Незакреплённые предметы вокруг вас начинают дрожать, и вы понимаете, что создаёт эту яростную панихиду. Это звук бесчисленных сотен тысяч мутантов, встречающих восход Ксозона бессмысленным воем. За несколько секунд рёв становится почти оглушительным, что может предвещать только одно – рассвет близок, и преображение мутантов в их убийственное дневное состояние начнётся в любой миг.

Пока что мутанты всё ещё находятся в состоянии ночного цикла, но до преображения осталось недолго. Если еретики планируют напасть на орду или носителя топора, то сейчас для этого самое время.

Топор Кха-Акша

Древнее и страшное оружие, именуемое «топором Кха-Акша», упоминается во многих текстах, известных адским провидцам Вопящего вихря и некоторым наиболее безумным эрудитам Ордо Еретикус. Хотя многие рукописи расходятся во мнениях о происхождении оружия, все согласны, что в нём заключена одна из самых могущественных сущностей Варпа – Кха Ак-Лаш Кха-Акша, также известный как Узурпатор. Какие именно деяния принесли этому существу такой титул – достояние наиболее погружённых в запретные знания, но ходят слухи, что, обретя такое могущество, Кха-Акша обратился против Кровавого бога. Гнев Кхорна был столь велик, что спалил дотла несколько демонических миров. Хозяин черепов заточил кровожада в топор, который выбросил из Варпа в холодный и жёстокий Материум.

Невозможно сказать, сколько свирепых и честолюбивых полководцев сражались этим топором; многие из самых мерзких и гнуснопрославленных убийц Вихря искали его, а некоторые даже владели им, по крайней мере, некоторое время. По правде говоря, все они пали жертвой своего оружия, ибо смертный не в силах использовать ярость кровожада, не жертвуя душой. Душа носителя настолько пропитывается кровью, что становится самой желанной едой заключённого в топор монстра.

Топор Кха-Акша – это демоническое оружие (холодное; 2к10+8 Р, ББ 7, Проклятое, Кровожадное, Кровопийца), весящее 14 килограмм, обладающее Силой воли 75 и Силой связывания 8. Это двуручное оружие. Кха-Акша настолько сильно жаждет крови и власти над своим носителем, что для сопротивления Неистовству требуется пройти **очень сложную (-30) проверку Силы воли**, а чтобы вложить оружие в ножны и вовсе **напряжённую (-40)**. Беря в руки топор, еретик должен пройти проверку Подчинения демона, описанную на странице 229 «Основной книги правил Black Crusade». Если эта проверка будет провалена, демон не овладевает носителем, а вырывается на свободу и обращается против него.

Воля Кхорна удержит демона в заточении даже в том случае, если текущий носитель-мутант будет убит, но уничтожение топора освободит кровожада (которому Кхорн потом найдёт новое узилище). Находясь в лапах безмозглого мутанта, топор служит надёжной тюрьмой, но с наступлением рассвета демон чувствует возможность для побега.

Бой во время этапа 2

На этом этапе мутанты захвачены ужасной трансформацией и не будут предпринимать ничего, кроме попыток защитить себя. Еретики могут спокойно пройти орду насквозь – главное избегать физического контакта. Игроки не должны знать, как долго продлится такое состояние, так что мастеру стоит поддерживать напряжение и чувство опасности.

Буровые бароны

На протяжении всей заключительной части приключения мастер должен следить за деятельностью всех буровых баронов. По всей вероятности, кланы будут помогать еретикам заполучить топор Кха-Акша, либо станут воевать друг с другом, чтобы расплатиться по счетам. Следующие рекомендации должны помочь мастеру отслеживать действия и цели кланов.

Буровой клан Калеба Йоргстерна в высшей степени воинственен. Если еретики подмяли его под себя (каким бы то ни было способом), он существенно усилит их армию. Клановцы лёгко отдаются жажде крови, которую их владыка сдерживал всю экспедицию. Еретики могут попытаться обуздать разрушительные порывы берсерков – в таком случае потребуется подходящая Социальная проверка, успех в которой на некоторое время удержит воинов – длительность зависит от прошлого общения с кланом. Если клан Йоргстерна не попал под власть еретиков, то жажда крови победит их с разгромным счётом. Клан бросает силы их на ближайшего врага – по всей видимости, берсерков захватывает та же жажда крови, что и мутантов. Целью клана должен стать другой буровой клан или сами еретики – на усмотрение мастера.

Если владыка Рудкорпуса 358 ещё жив, он столкнётся с бунтом собственных слуг. Если он мёртв и/или еретики взяли буровой клан под контроль, восстанут только самые недовольные. Бунт может принять вид саботажа, восстания или некими отдельными действиями, которым еретики могут лично положить конец. Тяжёлое вооружение и машины бурового клана очень полезны или ценны для еретиков, и их потеря в самый важный миг может обернутся катастрофой

Действия Презрительного воинства во время заключительной стадии приключения очень сильно зависят от того, насколько надёжно еретики его контролируют. Если они свергли бурового барона и явно продемонстрировали свою власть, Воинство исполнит все отданные приказы. Если же еретики этого не сделали, клановцы восстанут против них, считая их неспособными командирами и слабаками. Это может произойти в любой миг на усмотрение мастера. Клановцы могут дезертировать в самый важный момент, наброситься на воинов из другого клана или на самих еретиков – подробности остаются на откуп ведущему.

Кровавый рассвет, этап 3

Пока шар Ксозона поднимается в небо, а его зловещий свет окрашивает всё в кроваво-красный, омерзительное преображение мутантов приближается к завершению. Прочитайте или перескажите следующее:

Заунывный вой превращается в оглушительный хор нестройных воплей, и чудовищная орда вновь преображается. Фонтаном бьёт кровь, а оторванные конечности разлетаются во все стороны – это самые сильные мутанты, охваченные ненавистью и жаждой крови, нафрасываются на более слабых, разрывают их на куски огромными зазубренными когтями и глотают длинные петли кишок, в стремлении подпитать последнюю стадию преображения.

Бой во время этапа 3

Этот этап уже очень опасен для еретиков. Если они не будут нападать на самих мутантов, те будут выплёскивать большую часть агрессии на ближайших целях, отчего пустошь быстро покроется ещё дёргающимися частями тел, а мутанты жадно бросятся на поиски новой добычи.

Кровавый рассвет, этап 4

До сих пор мутант, неосознанно несущий топор Кха-Акша, был всего лишь одной мерзкой тварью среди бесчисленных миллионов. Однако, когда вокруг льётся столь много крови, и господствует насилие, пойманный в ловушку топора демон берёт в свои руки мистические узы, и его устрашающая сущность насыщает носителя омерзительной мощью. Если раньше еретики не знали местонахождение носителя топора, то теперь не смогут пропустить его: обычный мутант превращается в громадную массу мышц, сухожилий, хрящей и шипов. Прочитайте или перескажите следующее:

Наконец искомый мутант обнаружен. Одна-единственная тварь посреди бурлящего окровавленного океана хрящей и шипов прямо на ваших глазах превращается в гору блестящих, неистово сокращающихся мышц. Размер топороносца удваивается всего за несколько секунд, и он воздевает топор Кха-Акша. Глаза существа загораются силой и хитростью, пусть тело его ещё и охвачено отвратительными спазмами. Ясно, что всего через несколько мгновений превращение мерзкой твари в почти непобедимую гору мышц и клыков завершится.

Если еретики собираются победить носителя топора и захватить бесценный артефакт, сейчас самое время.

Бой во время этапа 4

У еретиков есть немного времени, чтобы напасть на носителя топора, пока его туша содрогается от спазмов. В это время все бонусы его характеристик (как и количество ран) удваиваются, ибо из топора вырастают огромные полосы плоти, покрывающие мутанта бесчисленными слоями мышц.

Каждый ход мастер должен делать бросок 1к10 и прибавлять к результату количество ходов с начала этапа 4. Например, если на шестом ходу выпадает 7, итоговый результат – 13. Когда (и если) результат составит 10 и более, мутант завершит преображение в новую омерзительную форму и наполнится демонической волей. Текущая через топор грубая мощь Варпа, которую тысячекратно усиливает окружающее кровопролитие, делает его куда более сильным, нежели другие мутанты ночной стороны. Его новый профиль можно найти на странице 145.

Кроме носителя топора еретики сталкиваются с другой опасностью: миллионами окружающих мутантов. Хотя мастер должен позволить игроками самостоятельно понять это, мутанты дневной стороны настолько напуганы чистой силой топора, что не осмеливаются приблизиться к носителю ближе, чем на двадцать метров. Пока еретики находятся в пределах этой дистанции, они в сравнительной безопасности.

Пока персонажи не разберутся с этим, один мутант дневной стороны будет нападать на любого еретика,

находящегося далее двадцати метров от топороносца. Нет необходимости отслеживать количество ран и состояние нападающих – когда ранен один, на его место встаёт другой – они образуют бесконечный поток обезумевших от крови мерзостей.

КРОВАВЫЙ РАССВЕТ, ЭТАП 5

Трансформация мутантов в дневное состояние завершена, и пустоши превращаются в игровую площадку обрётших плоть кошмаров самых безумных еретиков. Если персонажи не победили носителя топора Кха-Акша к началу этапа 5, им следует изо всех сил молиться Губительным силам. Безотносительно того, был ли топороносец побеждён, прочитайте или перескажите следующее:

Завершение трансформации сопровождается многоголосым нестройным рёвом, когда каждая из многих миллионов окровавленных глоток издаёт полный ненависти крик берсерка – дар Кровавого бога. Последних слабых мутантов разрывают на куски, победители проглатывают оставшиеся куски плоти или бросают их наземь. Мутанты окончательно вошли в дневной цикл и стали совершенными охотниками и убийцами.

Дальнейшее зависит от того, добыли еретики топор Кха-Акша или нет. Если артефакт остался в руках мутанта, они столкнутся не только с носителем топора, но и с ордами мутантов дневной стороны. Если они победили топороносца и добыли оружие, им всё ещё предстоит противостоять ордам, но они могут решить, как использовать против них силу артефакта.

ВЫБОР

Как только еретик берёт в руки топор Кха-Акша, само время замирает для всех, кроме него. В отличие от предыдущего носителя, который был лишь жалким животным, еретик способен оценить последствия своих действий и решений, время которых пришло. Прочитайте или перефразируйте следующее (если еретики не совершали ритуал Множества глаз, отбросьте его упоминание):

В миг, когда твоя рука сжала костяную рукоять топора Кха-Акша, вокруг образуется стена тишины. Само время останавливается, и каждое живое существо на поле боя будто замирает в стазисном поле. Ты видишь, как вокруг опускается пелена крови, окрашивая всё сущее в тёмно-красный. Голос, что старше самой реальности и глубже любых океанов, звучит из ниоткуда и отовсюду:

"А теперь, смертный, окажи мне помощь, выполни уговор. Время пришло. Отпусти меня!"

Источник голоса до ужаса очевиден. Это могущественный повелитель кровавой бездны, великий демон Кхорна, бесчисленные эоны томящийся в топоре. Он требует освобождения, явно привлечённый царящим вокруг кровопролитием.

Но если освободить демона, что станет с топором? Несомненно, сила его угаснет и будет исчерпана. Самое время принять решение…

Держащий топор еретик оказывается перед суровым выбором: освободить заключённого в топоре великого демона или бросить ему вызов, попытавшись удержать его против воли. Игрок должен принять решение прямо сейчас – приключение не продолжиться, пока эта дилемма не будет решена.

Если игрок решит выпустить демона, результат будет воистину впечатляющим. Прочитайте или перескажите следующее:

Застилающая ваш взор кровавая завеса поднимается, и хватка Варпа на времени ослабевает. Там, где мгновением ранее миллионы завывающих мутантов были подобны мухам в янтаре, теперь воцарился прежний хаос. Но за мгновение до того, как волна мышц и клыков обрушивается на вас, топор вылетает из вашей руки и взмывает высоко в воздух, будто брошенный рукой незримого великана. Секундой позже с небес извергается волна багровой энергии, на вас накатывает вонь серы, горячего металла и поток обжигающего плоть пламени: кровожад обрёл свободу.

Строка немыслимо древних рун врывается в ваше сознание:

"Так на поле битвы сошёл владыка демонов. Когда он проходит мимо деревья бормочут от ярости, а камни выкрикивают боевые кличи равнодушному небу. Он охотится на врагов своего господина, ибо плоть смертных суть яства его, смертные души – вино. Так приходит повелитель демонов и наша погибель…"

После этого начинается настоящая бойня: кровожад принимается убивать каждого из сотен тысяч мутантов, до которых может добраться. Это зрелище вызывает трепет даже у привыкшего к кровопролитию и убийствам еретика. Пусть множество мутантов сражается силой и яростью истинных берсерков, они не в силах сравниться с великим демоном Кхорна, так что самые сообразительные просто убегают. У еретиков нет выбора: если они не уберутся подальше от резни и панического бегства, их просто задавит волной убегающих мутантов.

Если еретик, владеющий топором, решит не выпускать кровожада, ему предстоит пройти три **сложные (-10) проверки Силы воли** и в совокупности набрать в них шесть или более степеней успеха. Если это ему не удастся, зверь освобождается, как описано выше. В данном случае у еретиков есть примерно десять минут, чтобы сбежать, прежде чем демон решит покарать их за попытки стать его тюремщиками. Если испытание пройдено, великий демон остаётся пойманным в ловушку. На время.

Конец

Независимо то того, решились ли еретики освободить демона или тот сбежал сам, персонажам предстоит уносить ноги от орды, а может быть и от мстительного кровожада. Не нужно отыгрывать это в подробностях – всё бегство можно свести к нескольким ключевым сценам или вовсе ограничиться описанием. К этому мигу пустоши Мессии превратились в разорённое кладбище, а по мере отступления еретиков мутанты, не убитые друг другом (или демоном), рассеиваются по окрестностям, а их дневной цикл злобной хитрости возьмёт верх над ночной ленью.

Последствия

В «Красном рассвете» может сложится несколько «досрочных концовок». Некоторые из них легко развить и сделать частью всей кампании. Например, решение еретиков, освобождать демона или нет, может и должно иметь весомые последствия в будущих играх. Также еретики должны получить очки Опыта (не стоит забывать бонусы за то, что еретик порадовал своего бога-покровителя, описанные на стр. 129) и прибавку к Тёмной славе (см. стр. 266 «**Основной книги правил Black Crusade**»). Вот примеры некоторых последствий:

- Если еретики выпускают демона на волю, топор Кха-Акша остаётся у них. Он больше не является демоническим оружием, он может стать прекрасным руническим оружием (см. правила рунического оружия на стр. 38), который также можно выгодно продать.
- Если еретики отказались освободить демона, но он смог сбежать (или каким-то образом сумел освободиться без помощи еретиков), персонажам достаётся не только переставший быть демоническим топор, но и более чем опасный враг-кровожад. Мастер может сделать из него могучего противника, что появится в будущем, когда игроки менее всего будут этого ждать.
- Если еретики отказались выпускать кровожада и смогли удержать его в топоре, они получают очень мощное, но крайне непредсказуемое демоническое оружие. Игромеханическое описание топора представлено на странице 141. Может показаться, что это оружие слишком сильно, но на деле его мощь искупается тем, что заточённый внутри демон постоянно пытается вырваться на волю и, если ему это удастся, еретики, скорее всего, будут обречены. Тем не менее, мастер может запрещать пользоваться топором, если сочтёт, что это нужным, объяснив запрет тем, что кровожад ярится столь сильно, что оружие раскаляется добела, и его попросту невозможно взять в руки, или ревёт с такой яростью, что заглушает все иные звуки и вызывает безумный ужас у любого, кто его слышит.
- Также еретики могут окончить приключение, подмяв под себя один или несколько буровых кланов Мессии. По желанию игроков группа может вернуться в Меконту (учитывая опасности пустошей, это может быть приключением само по себе) и стать настоящими буровыми баронами. Затем они смогут основать собственные империи и собрать достаточно власти и тёмной славы, чтобы перейти к более масштабным приключениям в Вопящем вихре и продолжить восхождение по пути к величию.

Приложение

Ниже описаны заметные НИП и противники в приключении. Мастеру рекомендуется добавлять собственных НИП в зависимости от желаемой длительности приключения.

Буровой барон Калеб Йоргстерн

Подробно характер и стремления барона описаны на странице 132.

Калеб Йоргстерн (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
55	45	55	45	48	43	42	56	40	40

Скорость передвижения: 5/10/20/30
Количество ран: 30
Броня: корпус 5, руки 5, ноги 5
Общий БВ: 4
Умения: Бдительность (Вос)+20, Командование (Общ), Коммерция (Инт), Обыденное знание (Война), Обман (Общ), Уклонение (Лов)+20, Навигация (Планетарная), Парирование (ББ), Проницательность (Вос).
Таланты: Амбидекстрия, Бугрящиеся бицепсы, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Разоружение, Бесстрашие, На крыльях гнева, Всё видавший, Неотразимый удар, Подскок, Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Быстрое выхватывание, Парное оружие (Рукопашная), Кулачный боец, Мастер кулачного боя.
Особенности: Размер (Крупное).
Броня: кольчуга и дублёная кожа.
Оружие: цепной меч (холодное; 1к10+7 Р; ББ 2; Сбалансированное, Разрывающее), цепной топор (холодное; 1к10+9 Р; ББ 2; Разрывающее), ручная пушка с патронами «Ампутатор» (пистолет; 35 м; О/2/–; 1к10+6 У; ББ 2; Маг 8; 2 Полн).
Снаряжение: множество трофеев и засушенных частей тел побеждённых врагов, два магазина для пистолета.

Буровой барон Хемус Вассид

Подробно характер и стремления барона описаны на странице 135.

Хемус Вассид (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
50	50 (8)	42	42 (8)	30	35	43	36	35	38

Скорость передвижения: 3/6/9/18 **Количество ран**: 35
Броня: корпус 5, руки 5, ноги 5 **Общий БВ**: 8
Умения: Бдительность (Вос)+20, Запретное знание (Адептус Механикус, Варп) (Инт), Допрос (СВ)+10, Логика (Инт)+10, Языкознание (Технолингва) (Инт)+10, Навигация (Планетарная)+10, Управление (Наземная техника) (Лов)+10, Проницательность (Инт)+10, Выживание (Вос)+10, Техпользование (Инт)+10.
Таланты: Ледяное сердце, Осквернение плоти, Пугающий голос, Железная челюсть, Мнемоник, Парное оружие (Рукопашная).
Особенности: Имплантаты Механикус, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+4).
Броня: усиленный кожаный доспех.
Оружие: пара личных силовых топориков (холодное; 1к10+14 Э; ББ 5; Сбалансированное, Силовое поле).
Снаряжение: разнообразные инструменты и детали механизмов, носимые как фетишт.

Буровой барон Рахим Скотия

Подробно характер и стремления барона описаны на странице 137.

Рахим Скотия

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
55	55	55	41	50 (8)	40	40	52	45	40

Скорость передвижения: X **Количество ран**: 32
Броня: усиленный комбинезон (всё по 3) **Общий БВ**: 4
Умения: Бдительность (Вос)+20, Командование (Общ), Коммерция (Инт), Обман (Общ)+20, Уклонение (Лов)+20, Навигация (Планетарная), Парирование (ББ)+20, Проницательность (Вос)+20, Ловкость рук (Лов)+20, Скрытность (Лов)+20.
Таланты: Амбидекстрия, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Разоружение, На крыльях гнева, Всё видавший, Неотразимый удар, Подскок, Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Жертвоприношение, Кулачный боец, Мастер кулачного боя.
Особенности: Сверхъестественная Ловкость (+3).
Оружие: силовой стилет (холодное; 1к10+7 Э; ББ 6; Сбалансированное, Силовое поле), метательные ножи и звёзды (холодное; 1d5+5 Р).
Снаряжение: респиратор, плащ для выживания.

Носитель топора

До того, как на этапе 4 произойдёт преображение, мутант, несущий топор Кха-Акша, использует профиль обычного мутанта ночной стороны. По завершению он напитывается силой от чудовища, заключённого в топоре, и получает новый профиль.

Носитель топора (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
58	21	52 (9)	47 (10)	38	21	29	38	15	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24 **Количество ран**: 37
Броня: загрубелая кожа (всё по 3) **Общий БВ**: 9
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос)+10, Уклонение (Лов), Запугивание (СВ)+10, Выживание (Вос)+10.
Таланты: Боевая ярость, Яростный натиск, Сокрушительный удар, Неистовство, Неистовый натиск, Ненависть (Псайкеры), Железная челюсть, Молниеносная атака.
Особенности: Кровь Кровавому богу! †, Свирепый натиск, Ночное зрение, Смертоносное природное оружие (Когти), Страх (2), Природная броня (3), Регенерация (3), Размер (Крупный), Коренастое, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+6).
†Кровь Кровавому богу: Носитель топора не связан с Кхорну и потому не страдают от крови – все критические эффекты, связанные с кровью (например, проверка Ловкости, чтобы не упасть) неприменимы к нему.
Оружие: топор Кша-Акша (холодное; 2к10+19 Р; ББ 7; Проклятое, Кровожадное, Кроопийца, подробнее см. стр. 137), костяные когти (холодное; 1к10+10 Р; ББ 2; Разрывающее).
Снаряжение: нет.

Мутант дневной стороны Мессии

Дан на странице 109.

Мутант ночной стороны Мессии

Дан на странице 109.

Кочевник-бурильщик

Профиль типичного члена буровых кочевников Мессии дан на странице 110.

Клановый страж

Буровых баронов защищают отборные телохранители. Они используют профиль кочевника-бурильщика (см. стр. 110), но получают +5 к Ближнему бою и Ловкости и хорошее оружие – как правило, цепные мечи и болт-пистолеты, но мастер должен оснастить их оружием лучше всего подходящим против конкретных еретиков. Если среди персонажей есть космодесантники Хаоса, стражи могут иметь тяжёлые болтеры, мельта-оружие, автопушки или много тяжёлых стабберов.

Автохтонные формы жизни

Эти ужасные существа наверняка попадутся путешествующему по пустошам Мессии.

Стая крыс-миног (рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	--	11	12	51	08	40	15	--	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12 **Количество ран**: 30
Броня: нет **Общий БВ**: 1
Умения: Бдительность (Вос) +20, Атлетика (Сил), Выживание (Вос) +20.
Особенности: Зверь, Ночное зрение, Размер (Крошечный), Стая.
Оружие: челюсти (холодное; 1к10+1 Р; ББ 5; Разрывающее, Отравленное [2]).

Плюющаяся кислотой пиявка (рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	--	45	53	20	15	30	30	--	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12 **Количество ран**: 20
Броня: всё по 2 **Общий БВ**: 5
Умения: Выживание (Вос) +20.
Особенности: Бесстрашие, Зверь, Ползучее, Ночное зрение, Смертоносное природное оружие (Кислотный укус), Размер (Крупный).
Оружие: кислотный укус (холодное; 1к10+4 Э; ББ 4; Разрывающее, Отравленное [2]), плевок кислотой (лёгкое; 10 м; О/–/–; 1к10+2 Э; ББ 5; Магазин – нет; Перезарядка – нет; Распыляющее, Отравленное [4]).

Желчные клещи (рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
30	--	05	10	35	05	45	15	--	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 50
Броня: нет
Общий БВ: 1
Умения: Бдительность (Вос)+20, Атлетика (Сил) +20.
Особенности: Зверь, Ночное зрение, Природное оружие (Крошечные жвала), Размер (Крошечный), Стая.
Оружие: жвалы (холодное; 1к5 Р; ББ 0; Отравленное [3]).

Голодная пасть (рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
30	--	30	45	30	10	35	15	--	--

Скорость передвижения: 0 (неподвижно стоит в своём логове)
Количество ран: всё по 4
Броня: 30
Общий БВ: 4
Умения: Бдительность (Вос) +20.
Таланты: Парное оружие (Рукопашная).
Особенности: Зверь, Ночное зрение, Многорукое (6), Природное оружие (Хлёсткие щупальца), Размер (Крупное).
Оружие: хлёсткие щупальца (холодное; 10 м; 1к10+4 Р; ББ 0; Гибкое, Шоковое).

Стрелковый раб рудкорпуса 358

Эти слюнявых и почти безмозглых тварей выращивают в огромных кипящих чанах из плоти павших врагов. Пропитанные заразой Варпа и магическими технотаинствами Владыки машин, стрелковые рабы оживляются некой искрой сознания и повинуются только слову своего творца.

Стрелковый раб (рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
30	35	55	55	30	10	35	15	--	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 30
Броня: железная кожа (всё по 6)
Общий БВ: 5
Умения: Бдительность (Вос) +20.
Особенности: Автостабилизация, Слепое, Коренатое, Эхолокация, Размер (Крупный).
Оружие: клинкомёт (тяжёлое; 100 м; –/–/6; 1к10+8 Р; ББ 3; Маг 80; Полн; Бритвенной остроты, Разлёт, Разрывающее).
Слово творца: если Вассид будет убит, все стрелковые рабы замолкнут, и чтобы вернуть их в строй (и вынудить подчиняться кому-либо, кроме Вассида) потребуется **напряжённая (-40) проверка Техпользования**.

JORGSTERN CLAN
ORE-CORPS 353
THE SCORNFUL HOST
MOUNT HORDI

Black Crusade

The Tome of Blood

Кровь Кровавому богу! Черепа трону черепов!

Кхорн – бог Хаоса, олицетворяющий ярость и войну. Его демонические легионы и смертные воины живут только для того, чтобы лить кровь и собирать черепа во имя Его.

Эта книга вводит четыре новых архетипа для персонажей, а также добавляет правила на могучие демонические машины, смертоносное и кровожадное демоническое оружие и множество иных инструментов для служения Владыке бойни.

Новые правила легендарного оружия и массовых сражений позволят игрокам создавать уникальные орудия войны и сражать прислужников Бога-Трупа.

Эта книга описывает кипящие от бесконечных сражений части Вопящего вихря – гладиаторские арены Кёрса, свирепые океаны Фурии, кишащие ксеносами Берин и Асфодель, а также гнуснопрославленные бранные луны Талакса. А в приложенном к книге приключении еретики отправятся в смертоносные пустоши Мессии, дабы отнять легендарное демоническое оружие у огромной орды мутантов!

Возьми цепной топор и собери ещё больше черепов для Кровавого бога!

Для использования этой книги необходима «**Основная книга правил Black Crusade**».

The Tome of Blood BC05
ISBN 978-1-61661-563-5
EAN 13
9 781616 615635 53995
1437DEC12

Games Workshop®

www.FantasyFlightGames.com